RELIGIONER
Gudarnas kamp



neoGames®

Religioner är ett tillbehör till Eon



FÖRORD

TROENDE FÖRPASSAS I många rollspel till att spela birollerna: den stackars prästen som ber rollpersonerna om hjälp, den fete munken som figurerar som lustigt inslag i rövarbandet eller den elake tempelriddaren som sätter åt rollpersonerna vid första bästa tillfälle. En troende i Eon kan vara något helt annat.

Eons troende är mäktiga individer som med hjälp av ceremonier, heliga föremål och gudomlig intervention passar alldeles utmärkt som rollpersoner, då de kämpar på lika villkor som krigaren eller magikern. Eons troende besitter också stor visdom, vilket tillsammans med den andliga styrkan gör den troende till en av de mest kompletta rollpersonerna i spelet.

För er som inte är bekanta med Eon (eller rollspel överhuvudtaget) bör påpekas att religionerna i den här boken (till skillnad från riktiga religioner som till exempel kristendom, judendom och islam) förstås inte är verkliga. Trots att några av religionerna i den här boken har vissa likheter med vår världs religioner har de ingenting att göra med varandra. Det är som bekant skillnad mellan fantasi och verklighet.

Vi önskar er nu mycket nöje och därtill många spännande speltillfällen. Besök gärna Neogames på nätet (www.neogames.se).

Författarna,
Göteborg, vintern 1999

RELIGIONER

GUDARNAS KAMP

Första tryckningen, ISBN 91-8912813-3

http://www.neogames.se



KONSTRUKTION

Marco *"Jag känner mig som en stånglös häst utan ram"* Behrmann
Dan *"Jag brukar ju vräka ur mig en hel del"* Johansson
Samed *"En pizza med banan och kyckling!?"* Salman
Carl Johan *"Jag har ett bärbart hål här inne"* Ström
Krister *"Salamitaktiken"* Sundelin
Johan *"Du kan aldrig känna dig säker"* Söderström

MED HJÄLP AV

Johan *"Vi borde träffas och diskutera"* Berg
Gorm *"Vad hette du sa du?"* Lind
Andreas *"Kebaben tar ju aldrig slut"* Roman
Johan *"Det blir till att rensa"* Salomonsson

PRODUKTION

Carl Johan *"Jag tror jag ska bli en espressomaskin"* Ström

TACK TILL

Mikael *"Som skriver igen"* Brännmark
Rasmus *"Vad får jag för epitet den här gången?"* Hansson
Peter *"Förbjuden frukt"* Janevik
Ola *"Självkostnadspris"* Nilsson

LAYOUT & REDIGERING

Dan *"Fettostatistik"* Johansson

ILLUSTRATIONER

John *"Flygande livmoder"* Hellervik
Kasper *"Trasher"* Knapton

OMSLAGSBILDER

Keith Parkinson

KORREKTURLÄSNING

Sven *"Får jag betalt för det här då?"* Jansson
Gorm *"Gordon"* Lind
Sara *"Finns det döda själar?"* Lind

OMSLAGSREPRO

DIGit PrePress

TRYCK

Elanders Svenskt Tryck

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INDEX

KAPITEL ETT

INTRODUKTION



Äntligen var dagen kommen för Ruben. Ända sedan han vigdes till novis inom den samoriska läran hade han längtat efter den dag han slutligen skulle bli upptagen i samorimännens krets. Han var iklädd en gyllengul kappa, smyckad med vackra broderier i röd tråd. Över kappan bar han en lång sjal, täckt av applikationer föreställande gudomarnas soltecken: Aurias lysande och Pelias nedgående.

Så slogs portarna upp till den femskeppiga basilikan och under mäktig körsång skred Ruben och många av hans vänner inom templet in för att möta samorimännen. Framme vid det magnifika altaret stod samorimän i vita skrudar, flankerade av riddare ur Zoriánorden. Mitt framför altaret stod predenten själv, Oluviel den outtröttlige.

Ruben och de andra noviserna föll på knä framför predenten och stod kvar så länge som sången varade. En ung kvinnlig riddersdam sjöng ensam vissa passager och Ruben fann sången så vacker att han närapå föll i gråt.

När sången till sist dog ut knackade predenten i stengolvet med sin stav. Han vände sig först till gudarna och tände flera ljus till deras ära. Sedan talade han till Ruben:

”Ruben Hadarsson av Örvik, i egenskap av solgudarnas domare på Mundana upphöjer jag dig till samoriman av Aurias, Pelias och den samoriska lärans tempel. Ditt namn skall hädanefter vara Rubiel. Så varde, så blive.”

Så tände predenten det heliga ljuset och gav det till Rubiel. Den nyblivne samorimannen var nära att svimma av lycka och kunde senare knappt förmå sig att minnas hur ceremonin fortlöpte.

GUDAR & RELIGIONER

Gudar är högre väsen som lever på andeplanet. De är odödliga så länge någon dyrkar dem. En gud kan vara känd under flera olika namn, inom olika kulturer och religioner. Historiskt kan gudarnas namn också variera under olika tidsepoker. Religioner är sammanslutningar av troende som skänker sin gud kraft genom sin bön. I utbyte kan guden hjälpa de troende och prästerskapet.

Gudar, andar & demoner

I regelboken behandlas teologiska aspekter av gudar ingående (se sidan 244–246). Det finns dock en liten diskussion angående gudar, demoner och andars natur som inte tas upp.

Skillnaden mellan en ande och en gud består dels i att en ande inte kan tillgodo göra sig den kraft som de bedjande kan ge till en gud och dels i att en ande inte kan skänka teotropi. För att en ande skall kunna ta upp de bedjandes psykotropi, lagra och omforma denna till teotropi, så krävs det att anden genomgår 'apoteos' – det vill säga upphöjande till gudastatus.

Demoner däremot är varelser som lever på andeplanet och har möjlighet att manifestera sig på det fysiska planet. På samma sätt som andar saknar de förmågan ta emot tillbedjares kraft och att skänka teotropi. Däremot kan en demon ge daimotropi då den är fysiskt manifesterad – detta är dock inte möjligt då demonen inte är manifesterad.

Inkarnationen av en gud på det fysiska planet räknas strikt teologiskt som en demon. Observera att det är den fysiska kroppen som är demonisk – inte guden själv. Inkarnationer har, liksom demoner, en teoretisk möjlighet att skänka daimotropi. Guden har naturligtvis fortfarande möjlighet att skänka teotropi.

Att skapa en troende rollperson

Att skapa en troende rollperson är ganska lätt. För att skapa en präst (eller motsvarande) använder man yrkesrutorna på sidan 7–8. Observera att de flesta medlemmar i en religion inte är präster och därför inte behöver använda yrkesrutan. Dessa rollpersoner har dock inte tillgång till några av de fördelar som antagningen till de högre graderna i en religion medför. Ett litet tips då man väljer färdigheter är att inte glömma av att många ceremonier kräver färdigheten Transformering. I vissa fall kan andra speciella färdigheter vara fördelaktiga att besitta.

Vad som däremot kräver lite mer engagemang är att sätta sig in i religionens lära och dess seder. Detta åligger först och främst spelaren, så denne bör få tillgång till beskrivningen av den aktuella religionen. För att det hela skall fungera smidigt då man spelar måste även spelledaren läsa in den viktigaste informationen om rollpersonens religion.

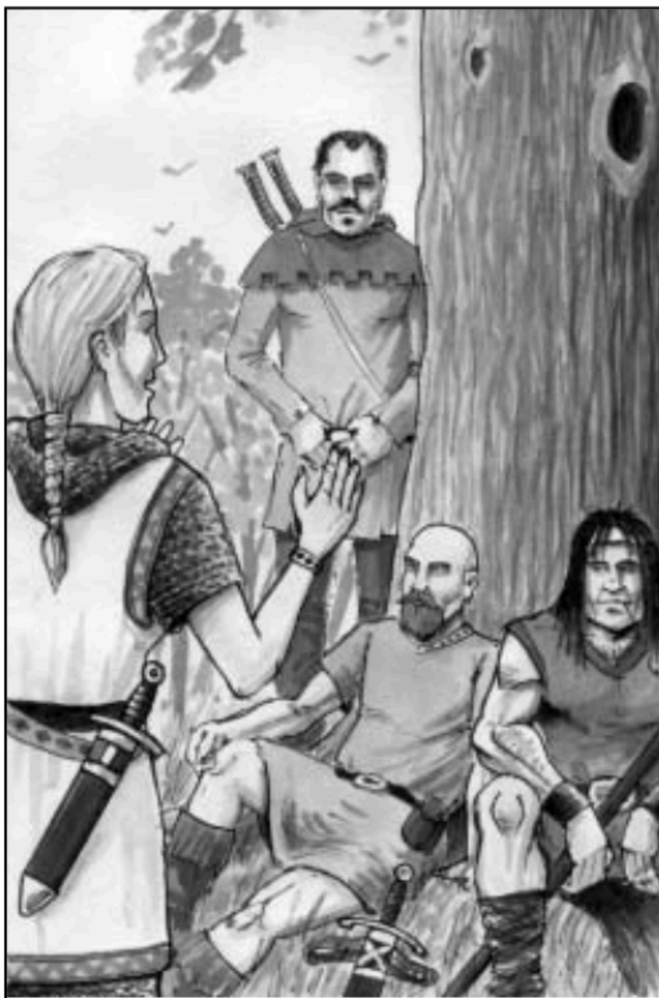
Att rollspela en troende

Det ställer speciella krav på spelaren att ha en rollperson som är troende. Det är av yttersta vikt att spelaren tar allvarligt på rollpersonens djupa tro på sin gud. Om inte spelaren ser seriöst på rollpersonens förhållande till sin gud och religion, bör nog spelaren överväga att välja ett annat yrke för sin rollperson.

Speciellt viktigt är att man ser till att rollpersonen håller sina förpliktelser, inte bryter tabun, genomför sin tjänstgöring och betalar sin tribut till religionen. Det åligger till stor del spelledaren att se till att den troende rollpersonen kommer ihåg att närvara på de heliga dagarna (det är lätt att glömma datumen då man spelar). Tänk på att rollpersonen förmodligen har bättre koll på detta än vad spelaren har – så det är aldrig fel att informera spelaren om att en helig dag närmar sig.

Det kan vara mycket givande att i ord och handling visa rollpersonens inställning till livet. Speciellt intressant kan det bli när religiösa motsättningar uppstår gentemot andra religioner. Många troende är mycket dogmatiska och har svårt att kompromissa med sin religösa övertygelse.

Minst lika givande kan vara att låta sin troende rollperson försöka konvertera sina medspelares vantrogna rollpersoner. Att predika och verkligen gå in för detta värv kan dock skapa viss irritation, så gå varligt fram för att vinna nya själar till din rollpersons gud.



Troende

Till yrkesgruppen Troende räknas alla som har som yrke att tillbe en gud och att leda religiösa ceremonier. En troende rollperson har alltid valt en religion som omfattar de trosläror som rollperson anser vara de rätta. Nedan listas ett antal generella yrken som ingår i yrkesgruppen Troende. Observera att de flesta religioner redan har förutbestämda grader med antagningskrav – mer om detta i kapitel två, men att dessa utgår från denna, eller någon av de andra yrkesgrupperna i 'Religioner: Gudarnas kamp'.

Präst: En präst är en person som förkunnar religionens lära och som leder religionens ceremonier. Prästen har vanligtvis närmare kontakt med sin gud än någon annan troende person, men kraven på en präst är också högre. Prästen skall vara ett föredöme och varje brott mot läran kan medföra allvarliga konsekvenser.

Munk/nunna: En munk eller nunna är en person som erlagt ett löfte om att leva strikt enligt religionens seder och lagar. Som regel bor munken eller nunnan i ett kloster och de är ofta bildade och skrivkunniga. Dessutom odlar de ofta marken runt klostret för sin egen försörjning. Det är heller inte ovanligt att det finns örtagårdar vid klostren. De flesta religioner har separata kloster för män respektive kvinnor – ofta till följd av kyskhetslöften eller liknande. Det finns dock även religioner som tillåter (och till och med uppmanar) munkarna och nunnorna att bilda familj.

Missionär: Vissa religioner använder sig av missionärer för att sprida sin lära. Det är ofta de mer fredliga religionerna som har missionärer. Missionären brukar vara på resande fot under nästan hela sitt liv och lever mycket sparsamt utan någon lyx.

Inkvisitör: Se Tempelriddare.

Krigarpräst: Se Tempelriddare.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Berättarkonst, Ceremoni, Ledarskap, Ockultism, Sjunga, <Skrift>, <Språk>, Undervisning, <Vapenfärdighet>, Övertala, <Kunskapsfärdighet>.

Ceremonier: (1T6+9) enheter för att skaffa nedtecknade ceremonier (en magnitud kostar en enhet).

Specialfärdigheter: Inkvisitörer och krigarpräster får (2T6) enheter för att höja Stridsvana. Övriga får (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|10|25) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Övrigt: Alla Troende får 1T6+1 poäng Qadosh automatiskt. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så höjs Qadosh med ytterligare 1T6+2 poäng.

Tempelriddare

Vissa religioner har en aktiv militär gren av munkväsendet. Medlemmarna av den militära grenen kallas för tempelriddare eller krigarpräster och är i princip stridstränade munkar. Tempelriddarna används till exempel vid religionens militära operationer, eventuellt tillsammans med världsliga riddare. Tempelriddaren är till följd av rigorös träning, ofta skicklig med vapen. Dessutom har han förmågan att förrätta ceremonier. Den vanligaste uppgiften för tempelriddaren är att sköta bevakningen och skyddet av religionens heliga platser. Tempelriddaren kan även fungera som missionär eller häxjägare. En inkvisitör eller häxjägare är en person som letar efter kättare och hedningar som förespråkar andra religioner i stället för den 'riktiga'.

Tempelriddarnas sammanslutningar kallas för ordnar. En orden är oftast uppbyggd kring en ordensgeneral. Vid sin sida har han vanligtvis ett ordenskapitel bestående av de olika ordensprovinsernas stormän. Hierarkin är ofta väldigt strikt och hemlighetsmakeriet i de inre cirklarna är vanligtvis stort. Orden har ofta stora privilegier, exempelvis förmåner och dispenser från templet, tillika skattefrihet och frånslippandet av visst rättsansvar. Orden blir av denna anledning ibland mäktigare än templet (vilket är fallet i det jargiska kejsardömet). Det finns många andliga ordnar runt om i Mundana. Ett urval av dem presenteras på sidorna 16–17 i boken 'Krigarens väg'.

Om rollpersonen önskar uppgå i en orden kan han göra så, förutsatt att han lyckas med minst ett av de tre slagen för Tempelriddare. Vissa färdigheter är i yrkesboxen försedda med en asterisk (*). Dessa färdigheter kan bytas ut mot de färdigheter som listas under varje specifik orden (se även här sidorna 16–17 i Krigarens väg).

Två asterisker (**) betyder att färdigheten kan bytas ut mot passande stridskonst om spelledaren samtycker.

Framgångsslag: PER, VIL, BIL

Yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Berättarkonst, Ceremoni, Ledarskap, Ockultism, Sjunga, <Skrift>*, <Språk>, Undervisning, <Vapenfärdighet>**, <Valfri färdighet>*, <Valfri färdighet>*, Övertala.

Ceremonier: (1T6+5) enheter för att skaffa nedtecknade ceremonier (en magnitud kostar en enhet).

Specialfärdigheter: (2T6+4) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (40|50|70) enheter.

Startkapital: (5|10|25) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (2|4|6) st X-val.

Övrigt: Tempelriddaren får 1T6+1 poäng Qadosh automatiskt. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så höjs Qadosh med ytterligare 1T6+2 poäng.

Druid

En druid är en präst som tror på 'den gamla tron' (se sidan 49) och tolkar gudarnas och gudinnornas viljor. Druider svär fattighetslöfte och får inte äga egendom eller pengar. De saker som behövs i ämbetet ägs av gudarna. Kläderna på kroppen ses som ett nödvändigt ont. Pengar avstår de alltid ifrån. Druiden försörjs av de som bor i närheten av vördnad för gudarna, vördnad för druiden och som tack för de tjänster som druiden utför. Druidyrket har en stark muntlig tradition. Alla historier, myter, ceremonier och besvärjelser lärs muntligt och det är i princip bara ritualer som nedtecknas.

Druidpräst: Druidprästen inriktar sig huvudsakligen på den religiösa delarna, det vill säga leda och delta i ceremonier samt tolka eller sprida den religionens lära. De flesta enheterna bör inriktas på Ceremoni och Ockultism. Endast människor och alver kan bli druidpräster.

Druidmagiker: Druidmagikern är specialiserad på den magiska biten. Huvudsakligen sysslar druidmagikern med alkemi, muntligt överförda besvärjelser och ibland även ritualer om flera druider samlas. Endast människor och alver kan bli druidmagiker.

Sagomästare: Detta är benämningen på en person som håller alvernas muntliga tradition levande genom att berätta alla de sagor, legender och myter som ingår i léarams kulturarv. Sagomästaren är därtill ofta en duktig sångare eller musiker. Endast alver kan bli sagomästare.

Drömtydare: Drömtydaren är en druid som tolkar drömmar för att kunna sia om framtiden. Mycket mystik följer med drömtydarens yrke, och denne är inte alltid uppskattad – för ingen vill väl höra en illavarslande profetia? Endast människor och alver kan bli drömtydare.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (40|80|120) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skrift>, Undervisning, Berättarkonst, Ceremoni, Sjunga.

Besvärjelser: (1T6+5) enheter för att skaffa formaliserade besvärjelser eller ritualer (en magnitud kostar en enhet). Observera att druiden har svurit att inte lära sig Transformering och de kan alltså inte välja besvärjelser som innehåller transformering.

Ceremonier: (1T6+5) enheter för att skaffa nedtecknade ceremonier (en magnitud kostar en enhet).

Valfria färdigheter: (10|40|60) enheter (Druider får ej välja färdigheten Transformering).

Startkapital: inget.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val.

Övrigt: Alla druider får 1T6+1 poäng Qadosh automatiskt. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslag lyckas) så höjs Qadosh med ytterligare 1T6+2 poäng.

Dvärgapräst

Att vara dvärgapräst är inte så mycket ett yrke hos dvärgar som ett kall. Till skillnad från magiker, vilket man kan utbildas till, så kan man inte utbildas till att få en innerlig och själsdjup tro. Det är något man måste finna själv. Skulle en dvärg finna denna djupa tro (djupare än den vanliga vardagstron, som har sitt ursprung i tradition) så kan han försöka att bli präst. Det krävs då antagningsprov och långa utfrågningar. Givetvis kan enbart dvärgar bli dvärgapräster. Se även 'Vontartron' på sidan 64.

Ledljus: Ledljus är de som alltid finns till handa i dvärgakyrkor för råd om allt möjligt i livet. Dessa är vanligen de mest karismatiska och de mest inspirerande prästerna. Så fort en dvärg har problem av någon sort så kan han alltid stanna till i en dvärgakyrka och fråga ett ledljus om råd. För det mesta så får dvärgen både råd och inspiration. Ledljusen bistår också med tolkning av dvärgarnas heliga skrift.

Kallare: En kallare är den som kallar på Vontar vid en begravning – detta för att Vontar skall veta att en dvärg har dött och leda in den avlidna på den långa resan till nästa liv.

Ceremonimästare: En ceremonimästare är en dvärg som har som uppgift att leda alla ceremonier och mässor. Ceremonimästaren tar emot offergåvor till Vontar och avlidnas själar med en komplex ceremoni och lämnar sedan över dem till Vontar med en ännu längre och än mer komplex ceremoni. Även välsignelser av nyfödda, mässor och begravningar är plikter som måste utföras av ceremonimästaren.

Talare: En talare är en person som håller de gamla dvärgasagorna levande och tolkar dem med utgångspunkt från dvärgarnas heliga skrifter. Det är talarna som förmedlar Vohn-norn till vanliga dvärgar under mässorna och de bistår ofta ledljusen med att förklara innebörden av Vohn-norn för vanliga dvärgar.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (70|90|110) enheter: Berättarkonst, Ceremoni, <Kunskapsfärdighet>, Ledarskap, Ockultism, Sjunga, Skrift (rukh-nekh), Språk (rukh), Undervisning, <Vapenfärdighet>, Övertala.

Ceremonier: (1T6+9) enheter för att skaffa nedtecknade ceremonier (en magnitud kostar en enhet).

Specialfärdigheter: (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (30|50|70) enheter.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Övrigt: Präster kommer från samhällsklassen Undergörare. Alla präster får 1T6+1 poäng Qadosh. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslag lyckas) så har rollpersonen fått en uppenbarelse. Höj Qadosh med ytterligare 1T6+2 poäng.

RELIGIONSREGLER

Den här boken är i första hand tänkt att fungera som ett tillägg till religionskapitlet i regelboken. Information om trosgärningar, Qadosh och ceremonier går därför att återfinna på sidorna 243–256 i regelboken. Detta avsnitt behandlar i huvudsak nya regler, såsom regler för reliker och heliga föremål.

Kommentarer

Nedan följer ett antal punkter som kommenterar eller gör tillägg till kapitel tio i grundreglerna:

- Alla demoner och vandöda har automatiskt en nivå svårare (+Ob1T6) på allt de tar sig för på en plats som helgats med cerenomin Helga. På religionens permanent heliga platser (exempelvis tempel eller kultplatser) har alla demoner och vandöda hela två nivåer svårare (+Ob2T6) på alla slag mot färdigheter och attribut. Undantag förekommer, exempelvis för sådana religioner som tillåter nekromanti eller dyrkan av demoner. Den egna gudens eventuella manifestationer eller den egna religionens heliga väsen undantas naturligtvis också från denna regel.
- Qadosh-förlust på grund av brott mot tabu eller förpliktelser alternativt oförmåga att fullgöra sina trosgärningar inträffar direkt – vare sig brottet uppdagas av de övriga troende eller inte. Gudomen ser en alltid. Observera dock att rollpersonen slipper undan Qadosh-förlusten om han eller hon har en legitim anledning till sitt handlande. Spelledaren måste i det här fallet vara objektiv och bedöma situationen med gudomens ögon. En sträng eller ond gudom kommer förmodligen inte att vara lika förlåtande som en barmhärtig eller god gudom. För regler om Qadosh-förlust, se sidorna 248–249 i regelboken.
- Vid gudomlig intervention hjälper gudomen den bedjande på enklaste sätt. Gudomen slösar inte på krafterna i onödan om denna inte har ett mycket gott skäl att göra så. För regler om gudomlig intervention, se sidan 249 i regelboken.

Reliker

När en troende dör händer det i sällsynta fall att en del av dennes kraft stannar kvar i den döda kroppen. Delar av den döda kroppen räknas då som heliga reliker. Vissa materiella ting som stått personen nära eller haft stor betydelse i personens liv (eller ändandet av detsamma) kan också räknas som reliker. Alla slag för gudomlig intervention bli en nivå (–Ob1T6) enklare om den som ber besitter en relik. Man får ingen fördel av att använda sig av flera reliker samtidigt.

När en person dör kan spelledaren slå ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot dennes Qadosh. Om slaget lyckas har en del av personens kraft stannat kvar i den döda kroppen. Kroppsdelarna räknas då som reliker. Om spelledaren vill kan han även bestämma att vissa ting som tillhört personen också skall räknas som reliker. Exempel på sådana reliker är till exempel den bortgångnes kläder, smycken eller det verktyg som ändade hans liv.

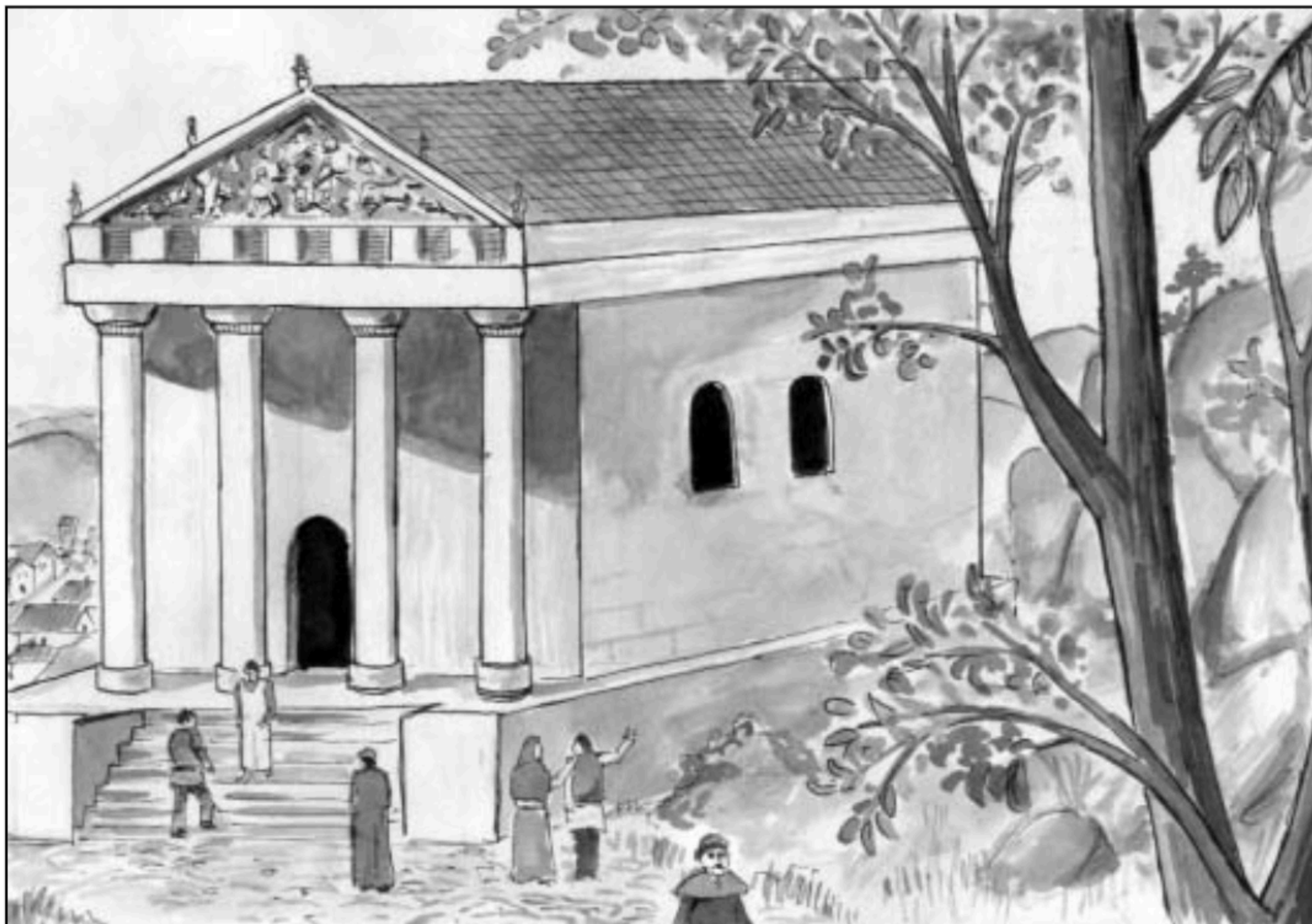
Relikförfalskningar, relikhandel och relikstölder är relativt vanliga i Mundana. På varje riktig relik går det dussintalet förfalskningar och det finns till och med personer som livnär sig på att tillverka eller sälja falska reliker. För att tillverka en förfalskning använder man sig lämpligen av en passande hantverksfärdighet. För att förfalska en kroppsdel behövs sällan något färdighetsslag – det svåra ligger istället i att 'hitta' en ledig kroppsdel. Ertappas man med att tillverka eller sälja falska reliker blir straffet så gott som alltid exkommunicering. Det bästa stället att köpa och sälja falska reliker är i vallfarts- och tempelorter.

Relikvarium

För att en relik skall behålla sin kraft måste den förvaras i ett relikvarium. Relikvariet utgörs vanligtvis av ett skrin eller en monter som helgats av prästerskapet, men det kan även vara ett mer primitivt förvaringsföremål, till exempel en skinnsäck eller en näverkont. Ofta försöker man dock tillverka ett så robust relikvarium som möjligt – en enkel skinnpung kan lätt gå söner eller skadas av fukt eller eld medan ett tung järnbeslagen kista står emot det mesta och dessutom blir väldigt svår att stjäla.

Om en relik avlägsnas ur relikvariet måste man för varje påbörjat dygn slå ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot den döda





personens Qadosh. Man behöver dock inte slå något slag under det första dygnet efter att reliken skapats. Ett misslyckat slag betyder att reliken permanent förlorat sin kraft.

För att skapa ett relikvarium använder man ceremonin Skapa heligt föremål. Ceremonin beskrivs på sidan 93 i den här boken. Dessutom måste man förstås tillverka själva behållaren.

Heliga föremål

Heliga föremål är ting som fungerar som förmedlare och omvandlare av teotropi. När en troende går med i en religion och stiger i graderna tilldelas han vanligtvis ett eller flera heliga föremål. En adept inom Daakkyrkan tilldelas exempelvis ett Daakkors medan en munk av första ringen inom det vita klostret skänks den rogivande Fridens ring. Information om vilka heliga föremål som utdelas när återfinns i kapitel två – 'Mundanas religioner'.

Ett heligt föremål är i grunden ett Fokus (se sidan 57 i 'Mystik & Magi') med den viktiga skillnaden att det inte är den troende som alstrar filamenten – filamenten alstras istället av gudomen. För att använda ett heligt föremål behöver man därför inte anstränga sig det minsta. Inga svårighetsslag krävs.

Vem som helst kan emellertid inte använda ett heligt föremål. Det krävs att man uppnått rätt grad inom religionens hierarki – i annat fall har det heliga föremålet ingen om helst 'helig' verkan. Den ovärdige kan dock använda det som om det vore ett helt vanligt föremål (ett heligt svärd blir ett vanligt svärd och det heliga vigvattnet blir vanligt vatten).

För att tillverka ett heligt föremål använder man sig av ceremonin Skapa heligt föremål (se sidan 93). För att förstöra ett heligt föremål använder man ceremonin Förstöra heligt föremål (se sidan 90). Heliga föremål kan också förstöras med den alkemiska processen 'Avinstallera' (se sidan 66 i Mystik & Magi).

Apoteos [Frivillig regel]

Apoteos är upphöjandet av en person till ett gudomligt väsen. För att uppnå apoteos krävs det först och främst att religionen tillåter erkännande av nya gudar. Därefter måste man vid sin död lyckas med ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot Qadosh för att bedömas som värdig samt ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot Rykte för att se om det finns nog många människor som kan tänka sig att dyrka eller utföra trosgärningar för den nye guden. Dessutom måste den döde lyckas med ett sista, extremt svårt (Ob6T6) slag mot Qadosh för att klara övergången att omformas från ande till gudomligt väsen. Om alla tre slagen lyckas uppnår den dödes själ gudastatus. Om enbart det första slaget mot Qadosh lyckas stannar kraft kvar i den dödes kropp och denna räknas nu som en relik (se rubriken 'Reliker').

Gudagåva [Frivillig regel]

Om en person kommer i direkt kontakt med sin gud (genom gudomlig beröring, se sidan 250 i regelboken) kan han skänkas en gudagåva. Spelledaren kan slå eller välja från resultaten i tabellerna 2-44, 2-45 eller 2-46 i regelboken. Observera att alla resultat inte passar för alla religioner. Använd sunt förnuft.

KAPITEL TVÅ

MUNDANAS RELIGIONER



De båda männen satt försjunkna i ett parti ranchel. De yngre av männen, tunnbindaren Antonius från Bolos, hade uppenbara problem med sin motståndare. Hur skickligt han än flyttade sina brickor tycktes hans motståndare snärja honom allt svårare. Antonius fick en känsla av att mannen på andra sidan brädet kunde läsa hans tankar. I ett utslag av ren nervositet kände sig tunnbindaren manad att tilltala sin motståndare: ”Jo, eh… Den här insatsen vi talade om, den var väl bara på skoj eller hur?”

Antonius svartklädde motståndare tog upp en bricka mellan sina knotiga fingrar. Han synade den frånvarande och placerade den på brädet, rakt framför Antonius generalbricka. Något svar kom inte. Istället fanns där en total tystnad – faktiskt en dödstystnad. Antonius samlade åter mod att tala: ”Jag menar, vad ska du ha min själ till?”

Återigen teg den svartklädde. Han fingrade lite på sin lie och gjorde sedan en nytt drag, den här gången ödesdigert för Antonius. I ren desperation slog tunnbindaren ut med armen och välte brädet. Brickorna rullade iväg över golvet med ett smattrande läte. ”Jag minns inte hur brickorna låg”, kved tunnbindaren med ansträngd röst. Mannen med lien spände sina tomma ögon i sin motståndare och talade till honom med sin blytunga röst: ”Men det minns jag, Antonius Tunnbindare. Ingen undgår döden, må han vara aborat, tiggare eller tunnbindare.”

Gråtande såg Antonius på hur dödsguden Dibuk med en enkel handknyckning lät brickorna sväva tillbaka till brädet och bilda en oundviklig mattställning.

MUNDANAS RELIGIONER

Det finns många olika religioner i Mundana, allt ifrån världsomspännande religioner som Daaktron och Cirzatemplet till små obskyra kulter och sekter, som bedriver sin verksamhet i det fördolda. I det här kapitlet presenteras ett rikt urval av såväl små som stora religioner samt regler för hur en rollperson kan bli medlem inom dessa.

Kort om religionerna

Nedan ges en kort sammanfattning av de olika religionerna. Om en spelare vill att hans rollperson skall vara troende kan spelledaren läsa högt ur denna lista istället för att plöja dryga sjuttio sidor text för att skaffa sig ett grepp om de olika religionerna.

Allvetandets brödraskap: En elitistik religion som riktar sig till magiker, vetenskapsmän och filosofer. Läran säger att fullkomlig kunskap leder till apoteos. Se sidan 70.

Arachnas folk: Spindelgudinnans tjänare. Försvarar gudinnans heliga väv mot yttre och inre fiender. Närmast militär hierarki. Kulten har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön. Se sidan 39.

'Asawismen: En rörelse som grundar sig på Mhîmrätten men som förespråkar en dualistisk världsbild. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden. Se sidan 58.

Azradeus barn: En fasansfull kult som tillber den demoiske Azradeus. Självspäkning och total skoningslöshet är två saker som förknippas med kulten. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden. Se sidan 60.



Cirzatemplet: De troende tillber cirefaliernas störste gudom Cirza. Självhävdelse och hårt arbete för folkets bästa är två viktiga bud. Religionen har sitt starkaste fäste i det cirefaliska samhället samt på Asharinahalvön. Se sidan 44.

Commersium lamia: En vampyrdyrkande kult som dricker blod för att efterlikna vampyrsläktet. Självhävdelse och egoism är bra egenskaper för en troende att besitta. Framstående medlemmar sluta ofta som 'riktiga' vampyrer. Se sidan 80.

Daakkyrkan: Mundanas största religion. Religionen är tillägnad den allsmäktige Daak. De troende skall alltid göra sitt bästa, visa barhärtighet och ära den högre makten. Daakkyrkan har sitt starkaste fäste i det jargiska kejsardömet. Se sidan 14.

Den samoriska läran: En religion som tillägnas solgudarna Aurias och Pelias. Religionens lära försespråkar en evig omvälvning utan vare sig början eller slut. Hjälpsamhet och barmhärtighet är två hörnpelare. Religionen har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön. Se sidan 31.

Det vita klostret: En munkorden som tillber de fem vindarna. Munkarna missionerar och sprider sin lära om harmoni och balans. Klostret har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön. Se sidan 40.

Dibukkulten: Dödsguden Dibuks tillbedjare försöker blidka honom för att han skall spara dem i det längsta och för att de skall få det bättre ställt i Dibuks dödsrike då döden till sist kommer. Ingen undgår Dibuks lie. Se sidan 81.

Eifremerna: En obskyr kult som förespråkar stasis. All förändring är av ondo. Kulten har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön. Se sidan 38.

Glutharierna: En frossarkult vars medlemmar firar sin gud med orgieliknande fester. Guden ger sina medlemmar styrka. Glutharierna har sitt starkaste fäste i det jargiska kejsardömet. Se sidan 29.

Jordmoderns kloster: En fruktbarhetsreligion som främst anammas av bönder. Böner för bättre skördar och för att slippa sjukdomar är vanliga. Jordmoderns kloster har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön. Se sidan 35.

Kaas vårdare: En pacifistisk religion som paradoxalt nog inte tvekar att dräpa religionens fiender för att förhindra krig eller andra oroligheter. Medlemmarna tillber ormguden Kaa och förbinder sig att vårda skaparens värld. Se sidan 79.

Kristallorden: Skapad som motvikt till det vita klostret för att hejda klostrets expansion. Det heliga fälttåget mot det vita klostret är den militäriska Kristallordens viktigaste mål, och dagen för fältåget firas varje år som ordens heligaste. Orden har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön. Se sidan 42.

Mahktahkulten: Tirakernas schamanistiska religion förespråkar den starkes rätt i samhället. Mahktahs nåd vinner man genom att

bete sig modigt i strid, hålla sig på god fot med andarna (främst genom olika former av offer) samt föda många barn. Se sidan 67.

Mamolanismen: Medlemmarna av religionen tillber fader Himmel och den fruktsamma Modern. Gudomarna ger hjälp i vardagslivet och skänker skönhet och fruktbarhet. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden. Se sidan 59.

Martaridyrkan: Riktas mot svärdets gud: Martari. Martarikrigarna använder sig enbart av svärd i strid och ber till sin gud för lycka och framgång i träning och på slagfältet. Kulten har sitt starkaste fäste i det cirefaliska samväldet samt på Asharinahalvön. Se sidan 75.

Mhîmrätten: Dyrkan av himlen som förkroppsligas i gudahärskaren Mhîm – såväl andlig som världslig ledare i Mûhad. Religionens lagar genomsyrar hela samhället. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden. Se sidan 54.

Missionärerna från Forion: Sprider sin lära om den levande guden Imay, vars många inkarnationer lever runt om i Mundana. Religionen har sitt starkaste fäste i Forion. Religionen bedriver även aktiv mission i Jargien, Asharina och Consaber. Se sidan 62.

Navaredyrkan: Sjöfararnas religion. Se sidan 72.

Raunatron: En schamanistisk religion som riktar sig mot gudarna och deras motsatser, exempelvis de varma gudarna Krig och Kärlek och de kalla gudarna Is och Vind. Religionen har sitt starkaste fäste i Rhung-Alari, närmare bestämt inom raunlänningarnas nomadsamhällen. Se sidan 48.

Rotraxdyrkan: Medlemmarna utmanar den rådande ordningen med gyckelspel och rackartyg till guden Rotrax ära. Guden förespråkar egen vinning och driftighet, samt ett uppror mot all form av överhet. Se sidan 74.

Tokons gamla tro: Tillägnas Draken som representerar såväl ordning som kaos. Familjen sätts i främsta rummet inom den gamla tron. Religionen har sitt starkaste fäste i Rhung-Alari, närmare bestämt i Tokon. Se sidan 49.

Vontartron: Dvärgaguden Vontar förespråkar heder och lojalitet, både mot guden, släkten, familjen och en själv. Religionen erkänner magin som en kraft som kan härledas till guden. Se sidan 64.

Xinukulten: En hemlig kult som dyrkar plågoanden Xinu. Troende skall ingå i Xinus armé vid tiden för rivalernas ankomst. Kulten har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön. Se sidan 43.

Religionsbeskrivningarna

Beskrivningarna av Mundanas religioner är sorterade i geografisk ordning. Först presenteras de religioner som finns inom det jargiska kejsardömet. Sedan följer i tur och ordning Asharinaområdets samt det cirefaliska samväldets religioner, Rhung-Alaris religioner, de västerländska religionerna och där bortom samt dvärgiska och tirakiska religioner. Avslutningsvis listas religioner som inte har något fast säte.

Religionsbeskrivningarna innehåller information om de gudomar som dyrkas, religionens lära och hur man bäst dyrkar gudomen. Alla religionsbeskrivningar innehåller också information om antagning och grader.

Antagning

Alla religioner har antagningskrav som personer som önskar bli initierade måste uppfylla. Exakt vad som gäller anges i respektive beskrivning av de olika religionerna, närmare bestämt under rubriken 'Antagning och grader'. Som regel förbinder man sig att ge akt på religionens förpliktelser och tabun och att lyda de order som ges från ens överordnade.

Grader

De flesta religioner har olika grader (eller titlar) som man kan uppnå inom trosläran. Varje grad har sina fördelar och sina krav. Om den troende vill stiga till en högre grad måste denne genomgå ett så kallat initieringsprov. För att lyckas med ett initieringsprov måste man slå ett slag för varje färdighet eller attribut som anges för initieringsprovet i beskrivningen av religionen. Om alla slagen lyckas så klarar rollpersonen av initieringskraven och upptas i den närmast högre rangen. Exakt vad som gäller anges i beskrivningen av de olika religionerna. En troende får göra ett initieringsprov per år (förslagsvis på den heligaste dagen) såvida ingenting annat anges i texten.

Mall för faktarutor om religioner

Gudomar: Här anges namnet på den eller de främsta gudomar som religionens medlemmar dyrkar. Observera att det enbart är religionens viktigaste gudomar som beskrivs här. Information om eventuella halvgudar eller heliga väsen går att finna i texterna.

Godtagbara offer: Här anges vilka offer man kan göra till gudomarna. Det finns fyra olika typer av offer: Gåvooffer, blodsoffer, slaktoffer och själsoffer. Regler för offer återfinns på sidan 247 i regelboken.

Heligaste dag: Anger religionens heligaste dag, då medlemmarna avlägger tribut och välsignelse av de medlemmar som skall få höja sin Qadosh genomförs. Regler för den heligaste dagen återfinns på sidan 248 i regelboken.

Övriga heliga dagar: Anger religionens övriga heliga dagar. Regler för heliga dagar återfinns på sidan 248 i regelboken.

Ceremonier: Här anges vilka ceremonier en troende inom religionen har möjlighet att lära sig. Ceremonierna och deras verkan beskrivs på sidorna 88–96 i den här boken.

Allmänna tabun: Här beskrivs vilka allmänna tabun som råder inom religionen. Icke allmänna tabun finns beskrivna under respektive grad under rubriken 'Antagning och grader'. Om en troende bryter mot ett tabu modifieras hans Qadosh med (–Ob3T6).

Allmänna förpliktelser: Här beskrivs vilka allmänna förpliktelser som gäller för religionens medlemmar. Icke allmänna förpliktelser finns beskrivna under respektive grad under rubriken 'Antagning och grader'. Om en troende bryter mot en förpliktelse modifieras hans Qadosh med (–Ob3T6).

DAAKKYRKAN

DAAKS TRO ÄR den största religionen i Mundana och har stort inflytande över livet i de länder där Daakkyrkan är stark. Även i andra länder har Daakkyrkan stark indirekt påverkan. Daakkyrkan har sitt religiösa centrum i den jargiska staden Tibara. Det speciella med Daakkyrkan är att fyra människor, Jordesoldaten, profeterna Udar och Milargok samt Ljusbringaren anses gudomliga och dyrkas som gudar underställda Daak.

Daak

Daak är den allsmäktige skaparen. Daak är den ende guden; han härskar över världen, både den synliga och den dolda. Daak är den allseende guden som uppenbarat sig för de rättrogna och som har makt att förlåta synder.

Daak avbildas ibland som en kraftfull man med långt vitt hår, kort skägg och lysande ögon utan pupiller. Daak uppenbarar sig dock i många andra skepnader. På hans högra sida tronar Fexior, ett blått lejon med svarta örnvingar av stål som är Daaks trogna stridskamrat. På gudens vänstra axel sitter Ingnarios, en vacker skepnadsändrande fågel som flyger över världen och rapporterar till sin herre. I Daaks händer vilar ett svärd av skiraste glas.

Daaks fästning är ett rike ovanför molnen dit de rättrogna hamnar efter döden. Den som syndar kastas ned i ett fasansfullt eldhav, där demoner och det orena blodets avkomma plågar de olyckliga själarna. Vart själen kommer bestäms i den renande elden som också befriar alla själar från synd. Den som hamnar hos Daak efter döden har ett val om han eller hon vill leva ett nytt liv eller vänta på domedagen. De som hamnar i underriket kan bara hoppas på att få möjlighet att fly eller i bästa fall återfödas som en demon.

Religionshistoria

Daakkyrkans historia är väl dokumenterad i de heliga skrifterna – problemet är att många av de historiska texter som finns ger motstridiga uppgifter. I detta stycke presenteras lite av de föreställningar som ses som 'sanna' inom kyrkan. Naturligtvis finns det avvikande uppfattningar.

Enligt Daaks präster har Daak alltid funnits och är den ende guden. Daak är skapare av alltet, firmamentet, solen, månen, stjärnorna och Mundana. Enligt skrifterna i Daaks heliga bok, Libera, skapas Mundana 19.683 år före reningen. Årtalet har en speciell betydelse eftersom det är ett tre gånger trefaldigande av en tre gånger trefaldighet (matematiskt är (3^3)^3 = 19683). I Mundanas begynnelse utkämpar Daak ett ständigt krig mot demoner och andra varelser som kallar sig själva gudar. Vissa skrifter, speciellt en bok som kallas Gudaboken, beskriver Daaks krig som om det skett i två omgångar – ett i Mundanas begynnelse och ett i åtskilliga tusentals år senare.

Den som introducerade Daaks tro var Jordesoldaten. Det var en enkel skomakarson som i sin ungdom blev en känd krigare. 1644 år före reningen intar han staden Tibara genom list, får en uppenbarelse och börjar predika i den nyligen erövrade staden. Jordesoldaten får många uttolkare under de följande åren som försöker sprida den nya läran. Fem år efter ockupationen av Tibara döms Jordesoldaten till döden av en jargisk tribunal, men benådas. Han fortsätter dock sina predikningar och försvinner mystiskt efter bara någon månad i frihet. Hans följeslagare ser detta som en gudomlig gest. Under de följande tusen åren är Daaks tro bara en bland ett antal falska irrläror i länderna runt Jargien.

År 584 före reningen talar profeten Udar om den ende guden i staden Tibara. Hon genomför flera mirakel och anklagar den jargiske kungen för helgerån. Udar dör martyrdöden genom korsfästelse. De Daaktrogna revolterar, men det hela slutar med att åtskilliga hundra Daaktrogna avrättas, bland annat St Ereto och St Miceus. Det är efter Udars korsfästelse som korset blivit Daakkyrkans symbol.

Förkunnaren Milargok börjar predika 85 år före den stora reningen. Han får utstå många kval och lidanden. Hans lidande ger honom dock flera uppenbarelser och han återberättar dessa i ett antal profetior. Han fängslas och torteras ett flertal gånger, men vägrar ändå att avsäga sig sin tro. Den 21:a dagen i månaden hexaria 78 år före reningen bränns han på bål i den jargiska staden Lamur. I ett ljusskên som syntes över hela staden for Milargok hädan till sin gud. Den renande elden som brinner framför Daakkorset i alla kyrkor symboliserar Milargoks lidande på bålet.

Den stora reningen är en tid då Daaktroende revolterar mot kungadömet och de många hädiska irrläror som var vanligt förekommande. Det hela startar i staden Salan där en Daakkyrka bränns till grunden. Samma dag framträder den legendariske Ljusbringaren och tar direkt ledningen för de Daaktroende. I Tibara bränns de vantrognas tempel och alla som inte konverterar till Daak renas med eld och svärd. Efter ett kort inbördeskrig så tar de Daaktroende makten och alla andra religioner bannlyses. Ljusbringaren förkunnar Daaks ord som heligt och allenarådande i kejsardömet. Hans budskap är att reningen är något som måste fortgå – inne i de troendes hjärta, men också med eld och svärd. Därefter återvänder han till Daak.

År 478 efter reningen tar tronpretendenten Nargan från Lamur makten, avsätter kungen och utropar sig själv till kejsare. Tre år senare gör Nargan staden Daval till huvudstad för det nya jargiska kejsardömet. Detta leder till omfattande protester från primoderna i Tibara. För att blidka dem påbörjar Nargan byggandet av den stora basilikan och de många templen på tempelberget Tabera mitt i staden.

I mitten av 900-talet grundas inkvisitionen av St Jehorius. Deras första stora operation var att via Drunok bege sig in i norra Nevo och plundra Nada och konvertera de otrogna. St Jehorius dödas i striderna, men helgonförklaras av aboraten i Tibara. Den neviske kungen, Ancanogel den Hädiske, bannlyser Daak och förbannar dennes makt för alla tider.

I början av 1900-talet efter reningen inleds en mission riktad mot Consaber. Under två år, 1934 e.D. och 1935 e.D., kämpade de sydliga Daaktrogna mot de nordliga Tokonbarbarerna

om vilken religion som skulle gälla. Det slutade med att de som trodde på den Gamla Tron tvingades till underkastelse. År 1936 efter reningen införde Conner den Kyske Daaks tro i Consaber. Stridigheterna innebar dock att den sabriska kyrkan tvingades bryta med den jargiska moderkyrkan. Efter tjugo år blev dock Daakkyrkan statsreligion i Consaber.

År 2138 efter reningen inträffar den första mûhadinska invasionen. De jargiska städerna Jarum och Absalon faller. Xanto och Chen belägras men faller aldrig. Efter sju år drivs dock mûhadinerna ut ur både Okrana och Genrio. St Uthar var under dessa sju år den ledande förgrundsfiguren som inspirerade den jargiska återerövringen.

Då det fjärde thalaskiska kriget slutade år 2221 efter reningen så väljs Conmore Förnyaren till kung i Consaber – trots att han var en tokonsk oäkting med alviskt påbrå. Han återinför under sin långa regenttid flera gamla sedvänjor från Tokon, bland annat tillåts återigen den Gamla tron. Detta upprör den jargiska moderkyrkan och Conmore bannlystes för all framtid.

Landet Lemira faller för fem kejserliga legioner från Jargien år 2349 efter reningen. Även Berenholt kommer i jargiernas händer. Hjälten St Elus anses ha gjort det hela möjligt genom sina hjältemodiga insatser bakom fiendens linjer. År 2367 efter reningen inleds ett stort antal häxprocesser i flera av de nyligen erövrade städerna i Lemira. Inkvisitionen visar återigen sin makt. Alla andra religioner förbjuds och många invånare i Lemira försöker fly.

År 2407 efter reningen sveper syndarnas flodvåg fram över Igonhavet och dränker stora kustområden i de södra delarna av Jargien. St Doralem får sina uppenbarelser efter han sett hur Daaks makt utplånat alla syndare. Han skriver därefter 'Doralems uppenbarelser' som innehåller viktiga skrifter om rening, frälsning och syndaförlåtelse.

Den första hälften av det 26:e århundradet efter Daak präglas av stora omvälvningar. Den kanske viktigaste händelsen är Ayon-sektens grundande. År 2501 efter reningen grundar den relativt okände Dresbin Ayon en hemlig sekt i den jargiska staden Taman Har. Sekten sprider sig snabbt till flera stora städer i Jargien. År 2510 efter reningen mördas aboraten av Tibara av lönnmördare från Ayonsekten då han besöker oraklet i Salan. Åtta år senare inleds omfattande häxprocesser i flera stora jargiska städer, bland annat Lamur, Ornor, Sabesta, Salan, Variso och Bolos. Processerna syftar till att utrota Ayonsekten, men man når inte ända fram. Det är inte förrän år 2526 efter reningen som jargiska inkvisitörer lyckas fånga ledaren för den fruktade Ayonsekten i den jargiska staden Taman Har. Dresbin Ayon döms och deporteras till okänd ort. Varför han inte avrättas är ännu okänt.

Problemen under det 26:e århundradet ändrar drastiskt karaktär då mûhadinska trupper återigen tränger in i landet år 2597 efter reningen. Denna invasion brukar benämnas den andra mûhadinska invasionen. Den mûhadinska hären erövrar ofantliga områden och de jargiska försvararna med primod Keron i spetsen lyckades inte hejda den förrän Tibara var nära att falla. St Keron beordrade då att alla klockor i stadens kyrkor skulle slå oavbrutet och genom Daaks nåd dödades den mûhadinske härföraren av spjut från en jargisk ballista. Efter ett år är allt område i Okrana, Jargien och Binkh återerövrat. År



2608 efter reningen gör de jargiska legionerna en slutgiltig offensiv och driver tillbaka mûhadinerna ända till Zius gräns. Erövringarna i Tarkas är svåra att hålla för de jargiska arméerna och överges efter endast ett par år.

Flykten från Okrana utbryter år 2639 efter reningen. En långvarig svält drabbar provinsen Okrana och alla nya jargiska bosättningar i väster. De som orkar flyr till kejsardömets bördigare provinser. St Zitonia predikar och genomför mirakel bland flyktingarna. Bland annat förvandlar hon många av de svältande till duvor så att de skall kunna fly till platser där livet är lättare.

År 2670 efter reningen inträffar något som kallas 'förräderiet vid Ramia'. Invånarna i staden Ramia i provinsen Sardan vägrar att öppna sina portar för en illa ansatt jargisk expeditionsstyrka. Det hela slutar med att de jargiska soldaterna nedgörs av de förföljande kamorianerna. Tre år senare när de kamorianska vildarna drivits tillbaka över Krolimbergen, belägras staden Ramia. Kättarna i staden kapitulerar efter ett par månaders belägring. De repressalier som följer är hårda och en stor del av stadens invånare deporteras. Drygt femtio år efter förräderiet vid Ramia, år 2722 efter reningen, får vulkanen Jorak ett utbrott. Staden Ramia dränks av ett askregn som dödar nästan alla invånare. Över tusen år tidigare hade St Genesmus predikat om syndarna i Ramia och om hur staden skulle gå under. Efter att Aboraten förklarat att det var Daaks straff mot de otrogna i Ramia byggs staden aldrig upp igen.

Då Jargus kröns till ny kejsare i det jargiska kejsardömet år 2836 efter reningen uppstår politiska komplikationer då den dåvarande Aboraten inte riktigt kommer överens med den nye kejsaren. Efter sexton år av komplicerade politiska förvecklingar sluter kejsaren ett avtal med aboraten i Tibara och tillåter Daaks heliga missionärer att grunda den nya kolonin Lothian. Problemen mellan Daakkyrkan och kejsaren fortsätter då provinserna Lemira och Merun, år 2880 efter reningen, drabbas av en kraftig torka som leder till en omfattande svält i dessa jargiska områden. Trots Daakkyrkans påtryckningar vägrar kejsar Jargus att skicka mat till de svältande vilket leder till många mindre uppror. För att kväsa oroligheterna kommenderas kejserliga legioner och inkvisitörer in från de närbelägna provinserna.

År 2939 efter reningen sås det frö som skall bli grunden till den stora fiendskap som råder mellan Daakkyrkan och Samorismen. Ett fartyg fullt med samoriska hedningar på väg till Camard uppbådas av ett jargiskt skepp. De hedningar som vägrar att konvertera dränks av de jargiska inkvisitörerna så att de kan renas i Daaks skärseld. Då nyheten om de jargiska dådet sprids så bränns det sabriska Daak-templet i Camard ned av uppretade samortroende. Detta leder till en allvarlig kris i de hittills goda förbindelserna med Consaber. Överjarlen i Camard erbjuder sig att bygga upp ett nytt och större tempel för de få Daaktroende sabrierna i området. Relationerna normaliseras snabbt då det sabriska folket i området inser att det var jargierna som var grunden till problemen. För att förtydliga skillnaden mellan jargierna och sabrierna kallas detta nya tempel för 'Den sabriska sjömanskyrkan' och inte 'Daak-templet' som det nerbrända templet hette. Det hela slutar dock inte med detta. Två år efter incidenten utlyser Aboraten i Tibara ett heligt korståg mot de otrogna i Asharien och Soldarn. Förklädda jargiska inkvisitörer tar sig in i Asharien från Drunok. De härjar och bränner byar och bondgårdar i västra Asharien, ledda av St Pancruz. Året därpå lyckas soldater från Nimto konfrontera de jargiska inkvisitörerna. Nära nog nittio inkvisitörer hängs, men ett okänt antal tros ha kommit undan. År 2944 efter reningen inträffar reningen vid Boron. Jargiska inkvisitörer överfaller och dräper ett följe fredliga samoriska munkar och nunnor. Efter tre dagars förföljande lyckas Zoriánordens krigare att infånga och dräpa de sista inkvisitörerna på soldisk mark.

År 2957 efter reningen uppstår en djup schism mellan den jargiska moderkyrkan och Drunoks visdomskyrka. Följden blir att jargiska trupper ockuperar de västra delarna av Drunok. Året därpå äts den jargiska Aboraten upp levande av råttor i det så kallade 'rått-tornet' i Binkh. Det ryktas att den tillträdande aboraten hade något med det hela att göra, men exakt vad klarläggs av naturliga skäl aldrig. Andra rykten pekar ut schismatiker från Drunok eller Antimoniter från Consaber. År 2966 efter reningen utropar den nye aboraten i Tibara ett nytt korståg mot Soldarn.

Daaks symboler

Det finns en rik flora av symbolik inom Daaks kyrka. Olika samfund inom kyrkan använder sig av sina egna symboler, men de allra heligaste symbolerna är gemensamma för samtliga samfund:

Daaks renande flamma: Daak själv symboliseras av den renande flamman. Daaks eld finns längst fram i varje Daak-tempel. Elden kan också symbolisera det bål som förkunnaren Milargok dog martyrdöden på.

Daaks kors: Daakkyrkan symboliseras med ett kors som är kombinerat med en triangel. Detta sägs vara en helig avbildning av det kors som profeten Udar korsfästes på. Andra texter påvisar att denna symbol funnits ännu tidigare än då Udar korsfästes. Daaks kors bärs av alla präster inom Daakkyrkan och finns dessutom bakom Daaks renande flamma i varje tempel (i vissa tempel är korset placerat i den renande elden).

Daaks triangel: Daaks Triangel är en helig gest som utförs med högerhanden. Man snuddar pannan, vänster axel följt av höger axel. Gesten är en liten kort bön om Daaks beskydd, huvudsakligen när man står inför något 'ogudaktigt'. Den är också en ren religiös gest som används som tillägg till en bön, när man nämner ett helgons namn eller inför ett altare, en helgonstaty eller annan plats av religiös signifikans.

Daaks avbildning: Daak avbildas ibland som en kraftfull man med långt vitt hår, kort skägg och lysande ögon utan pupiller. På hans högra sida tronar ett blått lejon med svarta örnvingar av stål och på hans vänstra axel sitter en vacker fågel. I hans händer vilar ett svärd av skiraste glas. Ibland avbildas guden endast med ett lysande öga utan pupill.

Doktrin och budskap

Det finns så många olika tolkningar av Daaks budskap att det inte i praktiken kan sägas bilda en religion utan flera olika. De olika lärorna nyttjas både av den högste aboraten och kejsaren som ett styrmedel – ett sätt för att hålla befolkningen lugn och i arbete. Daakkyrkans budskap består av fem huvudsakliga delar:

Trosbekännelsen: Det centrala konceptet är att Daak är den enda guden och att andra 'gudar' är demoner eller ondskefulla

väsen som vill leda människan bort från den sanna vägen. Det är varje troendes plikt att bekänna sin tro genom att bekämpa dessa avgudar. Daak har också skapat världen och härskar över både det mundana planet och andeplanet. Den troende skall hedra Daak för detta. Till detta ändamål används Daaks trosbekännelse även som en bön och lyder då ”Daak är den allsmäktige skaparen. Daak är den ende guden; han härskar över världen, både den synliga och den dolda.”

Daaks uppenbarelse: En viktig del i Daakkyrkans lära är att Daak uppenbarat sig för de rättrogna vid ett flertal tillfällen. Daaks uppenbarelse skedde första gången genom Jordesoldatens framträdande. Efter Jordesoldaten uppenbarade sig Daak i profeten Udar, profeten Milargok och senast i Ljusbringaren. Dessa fyra människor ses som gudomliga och dyrkas som gudar underställda Daak. De flesta Daaktroende håller för troligt att Daak återigen skall uppenbara sig för de rättrogna, åtminstone då den yttersta tiden är nära förestående.

Den högsta plikten: Grunden i religionen är att alltid göra sitt bästa, att ära den högre makten och att vara god och barmhärtig. Det är varje levande människas plikt att be för Daak på det att Daak till slut skall segra över ondskan och mörkret i världen. Detta är också meningen med det världsliga livet. De troendes lidande är inte ett straff från Daak utan ett offer till guden som ges i utbyte mot frälsning. Att uppfylla den högsta plikten är en förutsättning för att erhålla Daaks frälsning.

Döden: Efter döden ledsagas de rättrogna utan synd på en lång färd som slutar i Daaks himmelska rike ovanför molnen. De själar som hamnar hos Daak kan välja att leva ett nytt liv eller vänta på den yttersta dagen i Daaks fästning. De som syndat utan att fått frälsning kastas tillsammans med de otrogna ned i ett fasansfullt purgatorium, där en renande eld, fasansfulla demoner och det orena blodets avkomma plågar de olyckliga själarna, i väntan på den yttersta dagen.

Daaks frälsning: Daak har förbarmande och tillgiver den troendes alla synder. Endast för förnekelsen finns ingen förbarmelse. De otrogna kan dock renas av Daaks eld och på så vis frälsas på den yttersta dagen. Som troende är det viktigt att synda så lite som möjligt. Har man ändå syndat är det nödvändigt att få syndaförlåtelse, göra bot eller bli renad. På den yttersta dagen skall alla rättrogna frälsas från allt ont som tillkommer syndarna. De frälsta skall vid denna yttersta tid skåda Daaks uppenbarelse.

Malgoarh: Bortsett från alla andra avgudar som hedningarna dyrkar finns det en återkommande ’fiende’ till Daak som de heliga skrifterna - ofta in i minsta detalj - talar om. Denna varelse sägs vara en demon, ondskan – den onde. Varelsen har en mängd andra namn. Det namn som sällan nämns men som alla vet är Malgoarh, man föredrar att kalla ’honom’ för ’den lede’ eller ’hin håle’. Ett annat mer illavarslande namn är Antimon. Malgoarh brukar beskrivas som ett ondskefullt väsen format av kall metall och stöpt en mans skepnad. Han sägs vara underbart vacker men utstråla en isande kyla som får rena människors hjärtan att frysa till is. Malgoarh tillskrivs en mängd skepnader, illdåd och katastrofer. Daak har sedan tidernas gryning legat i fejd med Malgoarh.

Förbjudna häxkonster: Ett viktigt drag för den jargiska Daakkyrkan är att man inte tolererar magi. Häxor och trollkarlar perverterar Daaks storhet genom att förneka att det endast är Daak som kan dela med sig av sin gudomliga kraft. Magi är därför förbjudet och belagt med dödstraff i det jargiska kejsardömet.

Dyrkan

I varje jargisk by finns ett tempel eller åtminstone en liten helgedom med minst en av Daaks tjänare som undervisar barnen och predikar gudens ord varje helg och helig dag. Undervisningen börjar mycket tidigt och barnen sållas ganska snabbt. Kvar blir endast de mycket dugliga och de vars föräldrar har råd att låta sina barn slippa arbeta.

Dyrkan av Daak sker genom de sju sakramenten. Dessa är synliga, mundana element som skänker himmelska gåvor. Dessutom finns det sju heliga påbud som alla sanna Daaktroende lever efter. Dessa påbud är dock självklara levnadsregler.

Bönen: Bönen är den viktigaste handlingen för dyrkan av Daak. Den består av en halvtimmes bön på morgonen och en halvtimmes bön på kvällen. I alla jargiska städer ringer kyrkklockor inför bönestunderna. Under de heliga dagarna måste alla troende närvara.

Dopet: Alla nyfödda skall enligt lag visas upp för en präst så att det kan döpas och därmed upptas bland Daaks troende. Det är inte ovanligt att de klena, sjuka, lytta och de som fötts under ett ont tecken inte blir döpta och därmed döms till att bli en slags lägre medborgare.

Tributen: Alla Daaktroende måste betala tionde på alla inkomster. Detta utgör en sorts kyrklig skatt motsvarande 10%. Till skillnad från andra religioner blir inte tributen större när man uppnår en högre grad inom kyrkan.

Tjänstgöringen: Alla Daaktroende måste tjänstgöra i kyrkans tjänst. De lägsta medlemmarna skall bidraga med 24 dagsverken per år. Det går att köpa sig fri från dagsverken genom att betala motsvarande 7 silver per dagsverke. Präster (exempelvis adepter, munkar, nunnor, prelater och högre) arbetar heltid för kyrkan och behöver inte göra några dagsverken. Dessa har fyra veckor att disponera för egna studier, resor eller liknande. Präster kan få extra ledighet genom att donera 100 silver per extra vecka ledighet.

Reningen: Att bekänna sina synder är en viktig del i Daaktron. Syndabekännelsen sker genom bikt för en präst. Profana synder kan förlåtas av den präst som tar emot bikten. Dödssynderna kräver som regel alltid botgöring. De blasfemiska synderna medför avrättning så att syndaren kan renas i skärselden.

Ämbetsvigseln: Under den heligaste dagen, sabatio i månaden primal, vigs präster. Det kan vara olika titlar, exempelvis prelat, prior, precept och primod. Ämbetsvigsel sker med den heliga smörjelsen som visar den makt som Daak gett prästen.

Sista smörjelsen: Efter livets slut ges den sista smörjelsen till den döde så att den dödes själ kan komma till Daaks rike.

Synd

En annan viktig del av Daaktron är synden. Att inte synda är mycket viktigt för en rättrogen. All synd är Malgoarhs verk och måste därför undvikas på alla sätt. Det finns tre olika typer av synder: profana synder, dödssynder och blasfemiska synder.

De sju profana synderna: Dessa är enligt Daaktron de minst allvarliga synderna. De kan upphävas genom bikt och syndernas förlåtelse från en präst. De sju synderna är: olydnad, lögn, otrohet, ocker, svordom, dryckenskap och hasardspel. Det är alla troendes förpliktelse att få syndaförlåtelse för sina profana synder (se regler om Förpliktelser i regelboken på sidan 249).

De sju dödssynderna: Dessa synder är betydligt allvarligare än de profana synderna, men de är samtidigt mer svårdefinierade och kräver i många fall att syndaren själv erkänner sin förbrytelse. För att kunna frälsas från en dödssynd krävs renande botgöring. Beroende på hur allvarlig synden var krävs olika mycket bot (botgörelse beskrivs längre fram i dessa regler). De sju dödssynderna är: högmod, avund, vrede, lättja, girighet, frosseri och otukt. Det är alla troendes förpliktelse att göra bot för sina dödssynder (se regler om Förpliktelser i regelboken på sidan 249).

De sju blasfemiska synderna: De allvarligaste synderna inom Daaktron är de blasfemiska synderna varifrån endast den renande skärselden kan frälsa kättaren. Det är därför av högsta vikt att kättaren avrättas så att han kan komma till Daaks skärseld. De sju blasfemiska synderna räknas regeltekniskt som ett brott mot ett tabu (se regelboken sidan 248) vilket kan leda till kraftig sänkning av Qadosh även om försyndelsen inte avslöjas. De sju blasfemiska synderna är: att förneka Daak och Daaks uppenbarelse, att smäda Daaks namn, att använda häxkonst, att bära hand på Daaks präst, helgerån (stöld från Daaks kyrka), vanhelgning (förstöra helgedom, relik eller heligt föremål) och till sist att kränka sakramentets helighet (bryta ett givet sakrament).

De sju påbuden

De sju påbuden är allmänna levnadsregler för alla som tror på Daak. För präster räknas de sju påbuden även som förpliktelser (se regler om Förpliktelser i regelboken på sidan 249).

1. Du skall inga andra gudar tillbe bredvid Daak som är den ende Guden.
2. Du skall inte göra och tillbedja avbilder av Daak.*
3. Du skall inte missbruka Daaks namn, ty Daak straffar den som missbrukar hans namn.
4. Du skall helga vilodagen.**
5. Du skall inte dräpa.***
6. Du skall inte ha begärelse till din nästas hus, inte heller till hans hustru eller till något som tillhör din nästa.
7. Du skall inte bära falsk vittnesbörd mot din nästa.

* Tolkningen av detta går isär. De flesta Daaktroende anser att man får avbilda Daak, men att man inte får tillbedja dessa avbilder direkt. Bildstormarna (ikonoklasterna) hävdar ett totalt avbildningsförbud av både Daak och människor (som är Daaks avbild).

** Sabatio (lördag) är de Daaktrognas vilodag och då får inget kroppsarbete utföras om det inte sker för Daak.

*** Gäller ej om man dödar en kättare eller dräper för att försvara Daak.

De sju vägarna till botgöring

För begångna dödssynder finns det sju vägar till botgöring. De första gärningarna i nedanstående lista är gärningar för att få botgörelse för lindrigare synder, de sista är avsedda för allvarligare synder. För de riktigt stora syndarna krävs ibland att man beger sig in på flera vägar till botgöring. De sju vägarna till botgöring är:

Fasta: För lindrigare dödssynder är fasta en lämplig väg till botgöring. Fastan innebär att man inte får äta något under dyngets ljusa timmar. Under natten är det tillåtet att äta bröd och gröt, inget annat.

Pilgrimsfärden: Att genomföra en pilgrimsfärd till Tibara är en av de vanligaste vägarna till botgöring. En pilgrim skall vandra till fots. I Consaber sker pilgrimsfärder även till Calnia där den sabriska kyrkan har sitt huvudsäte. Många Daaktroende gör också vallfärder (se regelboken sidan 249) till olika heliga platser, men att göra en vallfart sker av egen vilja – inte som en väg till botgöring.

Avlat: För de rika går det även att göra bot genom att donera en större summa pengar till kyrkan. Det rör sig om belopp som motsvarar en tiondel av syndarens förmögenhet, dock minst 1000 silvermynt.

Klosterliv: Att gå i kloster är ett sätt som många fattiga och även en del rika ser som en utväg ur sitt syndfulla liv. En munk eller nunna förbinder sig att leva klosterliv i minst ett år.

Mission: En av de viktigaste aspekterna av Daak är missionen, att Daaks ord skall spridas bland de okunniga och oupplysta. I Daaks bok och andra heliga skrifter finns direkta uppmaningar till de troende att göra allt för att omvända och övertyga en icke-troende. Att konvertera vantroende genom mission är en viktig väg till botgöring.

Korståg: För de som har erfarenhet av strid och vapen kan korståg mot de otrogna vara en väg till botgöring. Traditionellt har de flesta korståg riktats mot de otrogna mûhadinerna, men på senare tid så har Soldarn blivit ett allt vanligare mål för korstågen.

Martyrskap: Den mest extrema vägen till botgöring är att dö i Daaks namn. Att dö martyrdöden i Daaks heliga krig är ett säkert sätt att frälsas från begångna synder.

Daaks heliga skrifter

Under århundradenas lopp har många heliga skrifter skrivits av Daaks anhängare. Den viktigaste utan jämförelse är 'Libera', en samling av skrifter som anses vara Daaks heligaste bok. Det finns fyra andra skrifter som också anses som viktiga, nämligen: 'Gudaboken', 'Daaks bud', 'Helgonaberättelserna' samt 'Doralems uppenbarelser'. Tillsammans med Libera utgör dessa fyra skrifter de så kallade 'kanoniska' skrifterna – eller de gängse accepterade skrifterna. Dessutom finns 'Liturgum' som är en bok som innehåller texter för att underlätta förrättandet av mässor.

Det finns många heliga skrifter som inte används. För enkelhetens skull kan man dela in dessa ej accepterade skrifter i tre

kategorier: hemliga skrifter som anses för farliga för att spridas, apokryfiska skrifter som inte stämmer överens med Libera eller någon av de andra accepterade skrifterna och slutligen rent blasfemiska skrifter som utgör ett direkt hot mot Daak.

De flesta skrifter finns i olika upplagor. Upplagorna kan vara skrivna på olika språk (exempelvis äldre jargiska), ha ett något varierande innehåll samt naturligtvis ha olika läsbarhet.

Libera: Daaks heliga skrift. Boken innehåller en samling av de viktigaste religiösa texterna inom Daakkyrkan. Libera består av fyra delar: Skrifterna, Profeterna, Uppenbarelserna och Lagen. Skrifterna innehåller skapelseberättelsen, historiska berättelser, diverse skrämselskrifter om Malgoarh, framställningar om livet efter döden och Daakkyrkans bakgrund i de olika länder som numera ingår i det jargiska kejsardömet. Profeterna innehåller berättelser om den yttersta dagen, berättelsen om Jordesoldaten, Udars bok som berättar om profeten Udars lidanden, skildringen av förkunnaren Milargoks martyrskap och hädanfärd samt berättelser om Ljusbringaren och den stora reningen. Uppenbarelserna innehåller skrifter som förklarar Jordesoldatens förkunnelse, berättelser om Daaks avkomlingar (exempelvis Fexior, Ingnarios och olika heliga väsen) samt vittnesskildringar som belyser profeternas uppenbarelser. Lagen innehåller regler för hur de sju sakramenten skall ges, en samling visdomsord, gamla lagar samt berättelser om veckans dagar och årets månader.

Gudaboken: Gudaboken är en samling av heliga skrifter som förklarar Daaks storhet och frälsningen. Den innehåller tre huvudsakliga delar: Den första delen är berättelsen om de gamla gudarna. Den andra delen är lovsången till Daaks storhet. Den tredje delen är klagosången som förklarar varför det finns lidande i världen och hur Daaks frälsning sjufalt skall återgällda den troende.

Daaks bud: Daaks bud är en skriftsamling som behandlar religiösa levnadsregler och bud. Daaks bud innehåller fem böcker, nämligen: Budens bok som innehåller de sju påbuden, Sedvänjornas bok som innehåller sedlärande berättelser och levnadsregler, Syndarnas bok som skildrar olika synder som en människa frestas att göra (sju profana synder, sju dödssynder och sju blasfemiska synder), Klosterboken som beskriver levnadsregler för munkar och nunnor, samt slutligen Missionsboken som innehåller uppmaningar till mission, pilgrimsfärd och korståg.

Doralems uppenbarelser: Denna bok skrevs av St Doralem och innehåller viktiga skrifter om rening, frälsning och syndaförlåtelse. Boken innehåller fem kapitel: Det första kapitlet är en berättelse om Ljusbringarens liv. Det andra kapitlet innehåller berättelser från den stora reningens tid. Det tredje kapitlet beskriver hur en troende kan få förlåtelse för synderna av Daak. Det fjärde kapitlet innehåller texter för inkvisition, exempelvis mot kättare, demoner, troll och vandöda. Det femte kapitlet behandlar Daaks olika fiender, såsom fientliga religioner, magiker och andra kättare. Detta sista kapitel får då och då tillägg beroende på olika politiska omständigheter.

Helgonaberättelserna: Helgonaberättelserna är en bok med berättelser om varje helgon, deras liv och deras martyrskap. Det första kapitlet innehåller diverse legender från Jargiens tidiga historia och dessutom profetior från tidiga helgon. Boken får nya kapitel för varje nytt helgon som kanoniseras av aboraten i Tibara.



Liturgum: Denna bok innehåller trosbekännelsen, böner, Daakhymner och instruktioner för förrättande av mässor. Dessutom finns i vissa versioner av boken instruktioner för klockspel.

Utbredning

Daaktrogna finns spridda runt hela Mundana, men det är i det jargiska kejsardömets innersta hjärta som dyrkan är som starkast. Även i Consaber är Daaks dyrkan stark, men här har man en helt annan inriktning på sin tillbedjan.

I det jargiska kejsardömet är det hädelse att smäda Daak och kätteri att inte tro Daaks ord. Dessa brott är belagda med dödsstraff. Av denna anledning är nästan varenda invånare Daaktroende – åtminstone officiellt. Kätterska irrläror förekommer, speciellt bland de rika, men även bland folk i kejsardömets yttre provinser och kolonier.

I Consaber är Daaks tro väl förankrad, både bland folket och adeln. I Tokon och i norra Uriens och Calana är dock den Gamla tron mer spridd, även om det finns Daaktrogna till och med i östra Tokon. Det finns ingen skarp gräns mellan de båda religionerna, men ju mer åt nordöst man kommer, desto fler folk tror på den Gamla tron.

Även i Drunok och Damarien är Daaktron vanlig. I vissa länder är den dock mycket ovanlig, speciellt i Soldarn, Thalamur och Mûhad.

Världssyn

Den jargiska Daakkyrkan accepterar inga andra religioner. Att konvertera vantroende eller utrota otrogna är ett viktigt mål för kyrkan, dess krigarordnar och inte minst inkvisitionen.

Magi och häxkonst är något som är totalt förbjudet inom den jargiska Daakkyrkan. Att häxkonst, varhelst den uppstår, måste utrotas är en självklarhet.

Den sabriska kyrkan är dock mer öppen och även om de inte erkänner andra religioner så går de inte aktivt in för att förgöra dem eller konvertera vantroende. Den sabriska kyrkan är också relativt tolerant mot magiker så länge som de är medlemmar i Legio Colonan.

Den hädiska Samorismen och mûhadinernas tro på Mhîm har sedan länge varit de stora fienderna. Mot dessa kätterska läror har många korståg startats. Att erkänna samröre med dessa läror är lika med en dödsdom.

Eftersom dyrkan av Daak genomsyrar hela samhället måste icketroende och tvivlare vara ytterst förtegna om sina åsikter eller gå under jorden. Utlänningar betraktas av Daaks tjänare som hedningar och behandlas med stor misstänksamhet.

Organisation

Kyrkans överhuvud är Aboraten i Tibara. Den högste Aboraten omges av ett råd bestående av hundra Primoder, som samlas vart tredje år i den heliga staden Tibara. Primoderna är ledargestalter för olika provinser, städer, länder och olika kyrkliga funktioner i Tibara. De lyder endast order från självaste Aboraten. Det är bland dessa hundra heliga män som en ny Aborat väljs när den gamle har kallats av Daak eller fallit i gudomlig onåd. De är därför ständigt intrigerande i kampen om Daaks gunst där målet är att bli Aborat.

Aboraten utför Daaks vilja och lag och ibland måste till och med kejsaren böja sig inför en stark Aborat. Aboraten står inte ensam mot sina intrigerande primoder. Det finns ett råd som kallas för Daaks visdom. Detta råd utgörs av rättroende åldriga präster med stora kunskaper om det mesta. Här finns experter i krigsföring, boskapsskötsel, spådomar, politik, etikett och så vidare. Daaks visdom väljs personligen av Aboraten. Aboratens uttalanden anses vara ofelbara och han utgör således Daaks främste språkrör. Allt som Aboraten uttalar sig om har tyngden av gudens ord.

Varje primod har ett residens där en administrativ stab tar hand om allt pappersarbete. Vidare har varje primod en egen livvakt och ett mindre garde som utför primodens order.

Daak och kejsaren

I kejsardömet råder en stark spänning mellan kejsaren och den högste Aboraten. Den världsliga makten och den andliga går inte alltid samma väg, speciellt inte när Daaks tjänare ibland inkräktar på det världsliga. Daaks tjänare håller sällan hårt på de världsliga lagarna och kejsaren retar ibland Daaks präster genom att driva in speciella skatter för att finansiera krig och annat. Dyrkan av Daak är dock mycket kraftigt förankrad i kejsardömet: adelsmännen skickar sina döttrar i lära hos nunnor, gömmer undan misslyckade söner i kloster, söner som inte enrolleras i det militära gör istället karriär som en Daaks tjänare. Den utbredda tron fungerar som ett 'kitt' som håller ihop hela kejsardömet, som betvingar det enkla folket och ger trygghet och stabilitet.

Kyrkliga lagar

I alla fall som rör kyrkan dömer kyrkan själv. De brott som begås på kyrkans mark skall också dömas av kyrkan. Dessutom har kyrkan domsrätt i fall som rör häxeri och kätteri. I kejsardömet är häxeri och magi belagt med dödsstraff. Rättegångar gällande häxeri drivs vanligen av inkvisitionen.

I Consaber räknas det som häxeri att med avsikt döda en person med magi och att använda magi för att påverka en persons sinne till nackdel för denne. Man har rätt att använda magi i självförsvar, då detta faller under nödvärnsrätten. I Consaber går man inte lika hårt fram mot kätteri då tokons gamla tro är tillåten i Consaber.

Tempelriddarordnarna

Tempelriddarna är uppdelade i olika ordnar som är omgärdade av mystiska ritualer och riter. Varje orden har sin speciella inriktning, vilket kan vara allt från underrättelse, lönnmord, tungt bepansrade och beväpnade beridna förband, häxjägare och 'vanliga' riddare. Varje orden har sin egen ordensmästare, en Precept, som styr enväldigt. Precepten antas dock lyda den högste Aboraten och de beslut rådet kommer fram till.

De åtta största tempelriddarordnarna är Fexioorden (elitförband), Herm Nove (mission), Ingnariosorden (underrättelser), St Eoboths orden (sabriska kyrkans militära arm), Arvorns Hammare (häxjägare), Klockringarorden (Tibaras elitgarde), Kaalds hand (lönnmördare) och Preorim Nove (underrättelser).

Mellan vissa ordnar råder dock nästan en uttalad fientlighet, exempelvis mellan Kaalds hand och Preorim Nove. Ibland finns starka konkurrerande intressen, exempelvis mellan Arvorns Hammare och Herm Nove (mission och omvändelse av hedningar).

Inkvisitionen

Daaks skugga, det allseende ögat, brödraskapet av den heliga flamman är några kända namn på den jargiska inkvisitionen. Av alla sammanslutningar inom Daaks organisation utgör dessa grupper de absolut mest fruktade.

Den jargiska inkvisitionen grundandes av St Jehorius som också är alla inkvisitörers skyddshelgon. St Jehorius dog martyrdöden då den jargiska inkvisitionen brandskattade Nada och bestraffade dess hedniska invånare.

En sann troende har intet att sky, kan tänkas vara ett riktmärke för dem. Men det stämmer inte alltid. Vissa är nämligen förblindade av det ansvar Daak har förlänat dem att minsta fel ter sig som en hädelse. I dessa fanatikers ögon är alla syndare, antingen har de syndat eller så kan de tänkas synda i framtiden.

Eftersom inkvisitionens verksamhet finansieras av det som konfiskeras av kättare så är det inte ovanligt att rika, utländska handelsmän och andra anklagas på svaga grunder.

Deras främsta redskap är bekännelser från ångerfyllda syndare, visioner från Daak, den egna vissheten samt tortyr av de misstänkta. Att tortyr lossar tungobanden på många är inte överraskande och de flesta har fler synder att bekänna än vad man har bett dem att erkänna. Under plågorna anges vänner, fiender och bekanta som demoner, djävlar och själsliga vidunder. Inkvisitionen får på så sätt ständigt att göra, men enligt order från Aboraten krävs nu för tiden 'rejäla' bevis på skuld. Detta då det har kommit fram att flera rättegångar varit vilseledande. Istället för att en syndare har bränts på bål var det en oskyldig själ som felaktigt anklagats av fiender eller försmådda vänner. Bevis kan vara oheliga skrifter och föremål syndaren hade i sitt förvar. Sådant samlas av inkvisitionen och lagras i speciellt helgade och välskyddade utrymmen under vissa tempel. Andra bevis är naturligtvis vittnesmål och detaljerade erkännanden. Ibland kan speciellt kunniga häxjägare se om den anklagade bär en kättares och fördömds alla fysiska drag och uppträdande.

Religiösa samfund

Det finns många trosinriktningar inom Daakkyrkan, de två största är den jargiska Daakkyrkan och den sabriska kyrkan. Det finns dock ett stort antal mindre samfund – både godkända och bannlysta. Inte ens i kejsardömet är bilden av Daak enhetlig utan splittrad i en mängd olika inriktningar. Några är strängt traditionsbundna, bokstavstroende och till och med bakåtsträvande, andra är mer lättillgängliga.

Det är inte ovanligt att invånarna i det jargiska kejsardömet har en offentlig religiös övertygelse och en hemlig personlig övertygelse. Den offentliga övertygelsen är i princip alltid den ortodoxa Daaktron eller någon av de godkända religösa inriktningarna. Tabell R-1 kan användas för att slumpmässigt avgöra vilken religiös inriktning en Daaktroende har.

Den jargiska Daakkyrkan: Den officiella religionen i det jargiska kejsardömet är den jargiska moderkyrkan som direkt styrs av Aboraten i Tibara. Denna inriktning utgör den största enskilda religiösa organisationen i Mundana och har mer makt än någon annan religion. Den har även viss makt över de andra trosinriktningarna inom Daakkyrkan. Kejsaren och den kejserliga byråkratin har ett nära samarbete med den jargiska Daakkyrkan.

Sabriska kyrkan: Den sabriska kyrkan är den största religionen i Consaber. Dess officiella överhuvud är Aboraten i Tibara, men i praktiken är det primoden i Calnia som har den reella makten. Inom den sabriska kyrkan tror man på Daak som världens skapare och frälsare, men till skillnad från den jargiska Daakkyrkan ber man sällan direkt till Daak – utan oftare till helgon. Det finns flera andra skillnader – magi ses inte som hädiskt i Consaber, utan snarare som en naturlig del av världen och därmed som Daaks gåva till människorna. Detta har naturligtvis försvårat relationerna till den jargiska moderkyrkan och aboraten i Tibara. Kampen mot Malgoarh har också överskuggats av en mer jordisk konflikt, kampen mot Thalamur. Moderkyrkan anser att den sabriska kyrkan tar för lätt på kampen mot den Onde, medan den sabriska kyrkan anser att Moderkyrkan och dess inkvisition skrämmer arbetslusten ur bönderna med sina tilltag. Inkvisitorer blir sällan väl mottagna i Consaber och det har vid flera tillfällen hänt att Faulksriddare har gått emot dem vilket lett till bannlysning av St Faulks orden i det jargiska kejsardömet.

Tibariterna: Inom det jargiska kejsardömet är Tibariterna den enskilt största avvikande trosinriktningen. De har sitt huvudsäte i Tibara där de flesta anhängare finns. Deras doktrin vilar på tre fundamentala teser: Att Tibara kommer att bli den sista fästningen att stå emot den onde då mörkret faller, att alla länder skall underkastas direkt styre från Tibara och att alla rättrogna skall vallfärda till det gudomliga Tibara minst en gång per år. Tibariternas löfte att vallfärda till Tibara varje år gör av naturliga skäl att trosinriktningen inte är speciellt vanlig utanför det jargiska kejsardömet.

Ortodoxa udariter: De ortodoxa udariterna finns i huvudsak i Drunok samt i de jargiska provinserna Sardan och Maulio. De anser att Udar genom sitt lidande bekräftade det rättfärdiga i jordesoldatens värv på Mundana. Udariternas heligaste skrift är Udars bok, som berättar om profeten Udar och hennes lidande för sin tro. Det speciella med de ortodoxa udariterna är att de flesta präster är kvinnor. En annan speciell företeelse är de så kallade 'flagellanterna' som späkar och piskar sig själva för att hedra minnet av Udars lidande.

Monoteiter: Monoteiterna är en religiös inriktning av Daaktron som vägrar att erkänna att uppenbarelsen innebär att Daaks profeter är gudalika väsen. De anser också att dyrkan av helgon är förkastlig och att alla böner skall riktas direkt till Daak – allt annat är synd. Monoteiter förkastar också idén om gudomlig intervention. Monoteiterna finns överallt där Daak dyrkas.

Ikonoklaster: Dessa bildstormare anser att alla avbildningar av människor är hädiska eftersom människorna är avbildningar av Daak och att det andra påbudet förbjuder avbildningar av Daak. Ikonoklasterna är en fanatisk grupp som strävar efter att få bort alla bilder på människor. De ägnar sig också att slå sönder statyer. De mer moderata nöjer sig med att slå huvudet av de statyer de kommer åt. Ikonoklasterna finns i huvudsak inom det jargiska kejsardömet. I Consaber förekommer de inte alls.

Milargoaner: Milargoanerna är ett samfund som huvudsakligen finns i det jargiska kejsardömet. Samfundet är speciellt

1T100	Samfund	Status
1–35	Huvudsamfundet*	Tillåten tro
36–43	Den jargiska Daakkyrkan	Tillåten tro
44–48	Den sabriska kyrkan	Tillåten tro
49–53	Tibarit	Tillåten tro
54–59	Ortodox udarit	Tillåten tro
60–65	Monoteit	Tillåten tro
66–70	Ikonoklast	Tillåten tro
71–75	Milargoan	Tillåten tro
76–80	Bilddyrkare	Tillåten tro
81–85	Jordesoldatens vittnen	Bannlyst tro
86–90	Drunoks visdomskyrka	Bannlyst tro**
91–94	Malgoarhit	Bannlyst tro**
95–97	Antimonit	Bannlyst tro**
98–100	Ayonsekten	Bannlyst tro**

* En Daaktroende rollperson från Drunok är medlem i Drunoks visdomskyrka, en rollperson från Consaber är medlem i den sabriska kyrkan (eventuellt St Faulks orden), alla andra är medlemmar i den jargiska Daakkyrkan.

** Slå ett nytt slag på tabellen för att avgöra den troendes officiella trostillhörighet. Modifiera slaget med –20 (resultat under ett räknas som ett).

Tabell R-1: Religiös övertygelse.

starkt i den jargiska provinsen Lemira och i kolonierna Lopnor, Colostro och Lomar. Samfundet har också spridit sig till Damarien. Medlemmarna anser att Milargoks hädanfärd till Daak var ett tecken på att Milargoks uppenbarelse och budskap är det enda som bevisligen är sant. Milargoanerna ansvarar för att hålla Milargoks eld brinnande i alla kyrkor.

Bilddyrkare: Bilddyrkarna är den direkta motsatsen till Ikonoklasterna. De anser att Daaks himmelska härlighet bör uttryckas i avbildningar så att folket förstår hur viktigt det är att vara rättrogen. Trots sitt namn så dyrkar de dock inte dessa avbilder.

Jordesoldatens vittnen: Jordesoldatens vittnen är ett bannlyst samfund vars lära går ut på att de inväntar Jordesoldatens återkomst. Ett vittne vägrar att ljuga om sin övertygelse och har därför ingen annan officiell trostillhörighet för att dölja sin innersta övertygelse. Även om de aldrig skulle förneka sin övertygelse så innebär det inte att de öppet proklamerar sin övertygelse.

Drunoks visdomskyrka: I Drunok finns en relativt avvikande variant av Daaks tro som predikar att individens band till Daak är det viktigaste och prästerskapet och den strikt hierarkiska organisationen av kyrkan i kejsardömet är obefog-

Heliga dagar

Alla dagar är heliga i Daaks ögon men det är oundvikligen så att alla inte är lika uppmärksammade eller hedrade.

Den heligaste dagen på året är Ljusbärarens ankomst som infaller den 7 januari. De heliga dagarna är Jordesoldatens förkunnelse den 16 januari, Alla själars dag den 24 mars, Milargoks hädanfärd den 21 juni och Daaks uppenbarelsedag den 23 december. Har den troende ett helgon som han eller hon ber till så räknas även denna helgondag som en helig dag.

Övriga datum som ofta firas är: Fastedagen den 16 mars, Skördefesten den 1 augusti samt de dödas natt den 8 oktober. Observera att dessa inte räknas som heliga dagar.

Den gamla kalendern, som ibland fortfarande används i Jargien och Consaber, bygger på man anger dagen i förhållande till speciella helgondagar. Dagen innan ett helgons dag kallas för afton. För övriga dagar så anger man hur många dagar den är efter den senaste helgondagen.

Exempel:

De första dagarna i mars (tretoria) kallas: St Lesius, första dagen efter St Lesius, St Pancruz' afton, St Pancruz, första dagen efter St Pancruz, andra dagen efter St Pancruz och så vidare.

Kyrklig kalender	Helgonkalendern
1 primal	St Inaly
3 primal	St Rafamus
5 primal	St Mayrak
7 primal	Ljusbärarens ankomst *
12 primal	St Larlitta (St Eoboths födelse)
16 primal	Jordesoldatens förkunnelse **
18 primal	St Francola
1 sekanda	St Doralem
10 sekanda	St Nollonia
18 sekanda	St Johstan
24 sekanda	St Odan
26 sekanda	St Miceus
1 tretoria	St Lesius
4 tretoria	St Pancruz
9 tretoria	St Aleania
16 tretoria	St Constance (fastedagen)
24 tretoria	Alla själars dag **
1 kuadra	St Apramas
8 kuadra	St Dunces
13 kuadra	St Darice
19 kuadra	St Sebael
23 kuadra	St Elicilia
1 pentanda	St Everni
6 pentanda	St Milcas
9 pentanda	St Jehorius
17 pentanda	St Ereto
27 pentanda	St Alexésa
1 hexaria	St Argora
5 hexaria	St Conner
20 hexaria	St Benecent
21 hexaria	Milargoks hädanfärd **
26 hexaria	St Zitonia
1 sebaria	St Mozorius
4 sebaria	St Keron
8 sebaria	St Nargan
15 sebaria	St Camosius
27 sebaria	St Genesmus
1 oktanda	St Tyndall (skördefesten)
5 oktanda	St Ceziriel
11 oktanda	St Josen
15 oktanda	St Henruda
18 oktanda	St Elus
23 oktanda	St Thomulan
1 novanda	St Nadian
6 novanda	St Jhesasius
12 novanda	St Alda
15 novanda	St Miacre
21 novanda	St Eoboth
1 dekanda	St Yrgam
7 dekanda	St Verrete
8 dekanda	St Terbara (De Dödas Natt)
14 dekanda	St Damillus
20 dekanda	St Uthar
23 dekanda	St Torsten
1 udekanda	St Mernanda
7 udekanda	St Irian
12 udekanda	St Vincerius
14 udekanda	St Vitome
20 udekanda	St Albergorius
26 udekanda	St Jerseph
1 dodekanda	St Senmian
7 dodekanda	St Derador
12 dodekanda	St Berniel
15 dodekanda	St Faulk
23 dodekanda	Daaks uppenbarelsedag **

* Den heligaste dagen.

** Helig dag.

ad. Detta har gjort att den officiellt bannlysts av Aboraten i Tibara. Inkvisitionen går försiktigt fram i Drunok av diplomatiska skäl.

Malgoarhiter: Denna trosinriktning är bannlyst eftersom de dyrkar Daak och Malgoarh som två likvärdiga gudomar. De anser visserligen att Daak är god och Malgoarh är ond, men detta ses inte som någon förmildrande omständighet av Tibara – dyrkar man den onde skall man utrotas.

Antimoniter: Antimoniterna dyrkar den store Antimon såsom varande den sanna Daak. Dessa djävulsdyrkare tycks alltid ha funnits, men moderkyrkan har trots evig bannlysning inte lyckats utrota dem. Antimoniterna är inkvisitionens största fiende. En viktig antimonitisk föreställning är att antimon förkroppsligar Daaks ondska och att man på så sätt kan förklara lidandet.

Ayonsekten: Den hemliga Ayonsekten bildades år 2501 e.D. av Dresbin Ayon. Medlemmarna anser att Daaks skrifter är författade av ett antal gudomliga profeter, varav den viktigaste är den odödlige Dresbin Ayon som kommer att framträda vid tidens slut och frälsa världen åt Daaks rike. Sekten är bannlyst alltsedan aboraten av Tibara mördades år 2510 e.D. av lönnmördare från Ayonsekten. I den jargiska staden Taman Har är sekten som starkast, men den finns i alla stora städer i kejsardömet. Sekten är en stor fiende till den jargiska inkvisitionen.

Berömda personer

Ignitius den oskyldige: Den nuvarande Aboraten är en intrigerande och maktlysten man vid namn Ignitius den oskyldige. Epitetet 'den oskyldige' anses anspela på Aboratens oskyldiga och rena natur och oskuldsfullhet, men elaka tungor vill göra gällande att det kommer sig av alla de illdåd som Ignitius lyckats skylla på andra.

Kejsar Jargus: Kejsaren av det jargiska kejsardömet har en speciell position inom den jargiska kyrkan. Han har inte någon egentlig kyrklig grad, men hans makt över kyrkan är ändå mycket stor. De dekret som utfärdas från det kejserliga hovet åtföljs vanligen. Samspelet är dock delikat och uppbyggt på så sätt att inga oacceptabla dekret någonsin skulle utfärdas.

Erefam Daversin: Hans excellens Erefam Daversin hertig av Calana är primoden av Calnia och tillika den sabriska kyrkans överhuvud. Hans närmast underordnade är hans excellens Faran Dun Malinn primoden av Turina.

Antillimar de Jehor: Ledaren för den jargiska inkvisitionen är en hänsynslös man som inte drar sig för att använda några medel för att stärka Daakkyrkan och inte minst inkvisitionen. Trots att han bara är precept har han en makt som överskrider alla primoder.

Avolunius av Tibara: Precept för den heliga riddarorden Arvorns hammare. Han och hans orden har ett nära samarbete med Inkvisitionen.

Daaks profeter

Det finns fyra profeter som Daakkyrkan erkänner. Dessa profeters livsverk har påverkat kyrkan i mycket stor utsträckning. De fyra profeterna är: Jordesoldaten, Milargok, Udar och Ljusbringaren.

Jordesoldaten: Hjälten Thull intar år 1644 före reningen staden Tibara genom list, får en uppenbarelse och börjar predika i den nyligen erövrade staden. Jordesoldaten Thull får många uttolkare som försöker sprida den nya läran. Några år senare döms Thull till döden av en jargisk tribunal, men benådas. Jordesoldaten fortsätter dock sina predikningar och försvinner mystiskt efter bara någon månads frihet. Hans följeslagare ser detta som en gudomlig gest. I Profeternas bok i Libera finns berättelsen om Jordesoldaten.

Udar: Udars bok i den heliga Libera berättar om profetens Udars lidanden. År 584 före reningen talar profeten Udar om den ende guden i staden Tibara. Hon genomför flera mirakel och anklagar den jargiske kungen för helgerån. Udar dör kort därefter martyrdöden då hon korsfästs.

Milargok: I den heliga Libera finns den gripande skildringen av förkunnaren Milargoks martyrskap och hädanfärd. År 78 före reningen bränns förkunnaren Milargok på bål i den jargiska staden Lamur. Milargoks eld brinner fortfarande på ett altare i alla jargiska kyrkor.

Ljusbringaren: Då reningen inleds i Jargien framträder en gudomlig profet som startar ett heligt krig som leder till att de Daaktroende tar makten och alla andra religioner bannlyses. Ljusbringarens ankomst beskrivs både i den heliga Libera samt i Doralems uppenbarelser. Av någon anledning är det inte känt vad Ljusbringaren hette eller exakt var han kom ifrån. Han avbildas beväpnad med en spikklubba.

Helgon

Det är vanligt att Daaktroende ber till ett helgon istället för Daak. Då dessa genom sitt ursprung bland människor ligger närmare mänskligheten antas de därför vara mer benägna att hjälpa.

Aboraten är den ende som kan helgonförklara (även helgon inom den sabriska kyrkan). I praktiken måste aboraten helgonförklara alla som uppnått helgonlik status – allt annat vore en stor synd. Det förekommer dock att helgonförklaringar försenas av rent politiska skäl.

Det är brukligt att en Daaktroende endast har ett helgon som tillbes – i ovanliga fall kan det förekomma att man ber till flera helgon, men detta tar då mer tid i motsvarande utsträckning. Tänk på att helgonets dag räknas som helig för den troende.

St Albergorius: St Albergorius missionerade i Drunok och bland kraggbarbarerna. Han blev martyr då han avrättades genom att spikas upp på ett kors. Han symbol är tre spikar. St Albergorius är alla snickares och timmermäns helgon.

St Alda: St Alda var en sabrisk abbedissa som alltid tog emot de fattiga och sjuka. Hennes symbol är ett hus. St Alda är alla gästgivares och värdshusvärdars skyddshelgon.

St Aleania: St Aleania är alla spelares skyddshelgon. Hon levde i Gnaar-Muur där hon tog stora risker för att sprida Daaks budskap. Hennes symbol är en tärning.

St Alexésa: St Alexésa var en skicklig affärskvinna och politiker som kom från en av Davals mest inflytelserika familjer. Hon ändrade dock sitt kall då hon gick i kloster och donerade en stor förmögenhet till kyrkan. St Alexésa är alla affärsmäns och köpmäns skyddshelgon. Hennes symbol är en balansvåg.

St Apramas: St Aprams är alla godsägares helgon. Han donerade stora summor till den jargiska Daakkyrkan och byggde också flera kyrkor. St Apramas symbol är en plog.

St Argora: St Argora är alla resenärers skyddshelgon. Hon företog sig flera inspirerande pilgrimsfärder runt om i det jargiska kejsardömet, men även i andra länder. Hennes symbol är en stav.

St Benecent: St Benecent smidde stora mängder vapen som sägs ha gjort det möjligt att hejda den mûhadinska invasionen. Han är alla smeders skyddshelgon och hans symbol är ett städ.

St Berniel: St Berniels symbol är ett ankare. Han är alla hamnarbetares skyddshelgon.

St Camosius: St Camosius är upphovsman till Tibaras mest imponerande kyrkklockor. Han är alla gjutares skyddshelgon. Hans symbol är en blåsbälg.

St Ceziriel: St Ceziriel var en cirefalier som konverterade till Daaks tro. Han organiserade stadsvakten i Daval och även Tibaras kyrkliga garde. St Ceziriels symbol är en nyckel och han är alla stadsvakters skyddshelgon.

St Conner den Kyske: Kung Conner den Kyske, införde år 1936 Daaks tro i Consaber. St Conner är alla adelsmäns skyddshelgon och hans symbol är en krona.

St Constance: St. Constance var Consabers drottning i fjorton år innan hon abdikerade och blev nunna. Hela hennes liv koncentrerades mot att uppnå helighet och 2847 e.D. försvann hon från bönesalen i Firina nunnekloster i ett plötsligt ljussken i närvaro av jargiska inkvisitörer. St Constance symbol är en lampa och hon är skyddshelgon för alla studenter.

St Damillus: St Damillus var en orädd utforskare från Salan som återfann många värdefulla skatter som han donerade till kyrkan. Han dog i öknen och är alla utforskares och lantmätares skyddshelgon. Hans symbol är en sol.

St Darice: St Darice var en högt uppsatt domare som såg till att de kyrkliga lagarna fick stort inflytande i det jargiska kejsardömet. St Darices symbol är ett vaxljus. Hon är alla lärda mäns och lagmäns skyddshelgon.

St Derador: St Derador byggde flera av Tibaras största basilikor och kyrkor. Han byggde också ut vägnätet mellan de jargiska provinserna. St Deradors symbol är en borg. St Derador är alla byggherrars och arkitekters skyddshelgon.

St Doralem: St Doralem var en mycket driftig och bestämd prior som skrev Doralems uppenbarelser. Han blev senare primod i Daval. St Doralem är alla prästers skyddshelgon. Hans symbol är en bok.

St Dunces: St Dunces är alla bankirers och penningutlånares skyddshelgon. Hans symbol är ett hänglås.

St Elicilia: St Elicilia är skyddshelgon för de sjuka och lytta. När en mystisk sjukdomsepidemi härjade i den jargiska staden Lamur genomförde St Elicilia mirakel och renade de sjuka. St Elicilia dödades dock av en uppretad pöbel som löpte amok. Helgonets symbol är en klubba.

St Elus: St Elus är alla vägvisares och spejares skyddshelgon. Han symbol är en hund. Genom sina hjältemodiga insatser bakom fiendens linjer gjorde hjälten St Elus det möjligt för fem ärorika kejserliga legioner att befria folket i landet Lemira från sina ogudaktiga tyranner.

St Eoboth: En fruktad jargisk krigare som var mycket skicklig med tvåhandssvärdet. Eoboth blev helgonförklarad för att ha fogat Consaber till Daaktron. Han försvann efter att ha dräpt den ondskefulla draken Yhn Vortharsh. St Eoboths symbol är ett svärd. Sankt Eoboths orden har två grenar, dels munkorden som stödjer och hjälper de fattiga samtidigt som man försöker nå andlig upplysning och dels en sabrisk riddarorden. St Eoboth är alla missionärers helgon.

St Ereto: St Eretos symbol är en orm. St Ereto är alla apotekares och alkemisters skyddshelgon. Han var en alkemist som gav upp sitt värv och blev följeslagare till Udar. St Ereto avrättades med en giftorm i samband med de revolter som de Daaktrogna genomförde efter Udars korsfästelse år 584 före reningen.

St Everni: St Evernis symbol är ett hjärta och hon är alla helares och läkares skyddshelgon. Hon grundade det största klostret i den jargiska staden Athor.

St Faulk: St. Faulk var en sabrisk godsherre och fribonde som drev bort ett band tiraker med ett rostigt svärd och en enkel påk. Faulks bud har alltid varit att beskydda de svagare i nöden och att träna fria män att försvara sig och sina hem. St Faulk är alla riddares skyddshelgon och hans symbol är en lilja.



St Francola: St Francola är alla sjömäns helgon. Han var en sjöman som predikade Daaks tro vart han än kom. St Francolas symbol är en båt.

St Genesmus: St Genesmus varnade år 1678 efter reningen om syndarna i den staden Ramia. Samma år fick vulkanen Jorak i Krolimbergen ett utbrott. Aska regnade under flera dagar över Ramia. Hans varnande predikningar slutade med att han höggs ihjäl med en dolk. Det skulle dock dröja över tusen år innan St Genesmus sista profetia gick i uppfyllelse – år 2722 efter reningen fick Jorak ett nytt utbrott och nästan alla invånare i Ramia dödas. St Genesmus är alla botgörares skyddshelgon och hans symbol är en dolk.

St Henruda: St Henruda är alla skrivares helgon och hennes symbol är en skriftrulle. Hon levde under 900 e.D.

St Inaly: En sabrisk adelsdam av hög börd som när hennes make blev bortförd och hennes gods hotades av fiender lät rusta sig och drog ut i fält för att befria sin make och besegra de som hotade henne och hennes familj. Hon har sedermera stått som alla husmödrars skyddshelgon och många kvinnliga krigare har St Inaly som sitt skyddshelgon. St Inalys symbol är en lans.

St Irian: Irian de Eccium räddade år 1823 e.D. staden Irians befolkning från att gå under i ett utbrott av lungpest. När nästan halva staden låg för döden begav han sig till Irians kyrka och erbjöd Daak sin själ mot att stadens sjuka barn skulle få leva. Daak lät barnen leva och staden bytte namn från det dåtida Ansgangar till nutida Irian. S:t Irian har ett leende barn som symbol. Han är helgon för boskapskötare.

St Jehorius: St Jehorius är grundaren av den jargiska inkvisitionen och alla inkvisitörers skyddshelgon. St Jehorius dog martyrdöden då den jargiska inkvisitionen brandskattade Nada och bestraffade dess hedniska invånare. St Jehorius symbol är en sträckbänk.

St Jerseph: St Jerseph grundade klostret i Nizam. Han levde också många år i Arbido där han försökte frälsa gruvarbetarnas själar. St Jerseph är alla gruvarbetares skyddshelgon. St Jersephs symbol är en stege.

St Jhesasius: St Jhesasius var en from tempelriddare som bedrev korståg i djunglerna på Takalorr. Han dödades av en tirakisk pil. Han är alla jägares och vildmarksmäns skyddshelgon. St Jhesasius symbol är en pil.

St Johstan: St Johstans symbol är en groda och han är alla barns skyddshelgon. Han predikade att alla barn var Daaks avbilder.

St Josen: St Josen är alla murares och stenhuggares helgon. När han blev primod över Genrio var han den drivande kraften bakom de många befästningsverk som uppfördes i provinsen. St Josens symbol är en murslev.

St Keron: St Keron var en primod som ledde försvaret av Tibara under den andra mûhadinska invasionen år 2597. Han beordrade att alla klockor i stadens kyrkor skulle slå oavbrutet och genom Daaks nåd dödades den mûhadinske härföraren av ett spjut från en jargisk ballista. St Keron ledde också återerövringen av Okrana, Jargien och Binkh. St Keron är alla klockares och klockbärares helgon och hans symbol är en klocka.

St Larlitta: St Larlittas symbol är en kniv och hon är alla slaktares skyddshelgon. Hon genomförde många mirakel under svältåren 2637-2641 e.D. Bland annat är hon känd för att hon frambringat totalt 823.543 måltider av en enda mager oxe.

St Lesius: St Lesius var en djupt troende Daakpräst som tillfångatogs av representanter för adeln år 112 före reningen. Han kastades åt lejonen i Daval, men genom ett mirakel dräpte han alla lejonen och blev benådad. St Lesius är alla gladiatorers skyddshelgon. Han symbol är ett lejon.

St Mayrak: St Mayrak var en munk från Tokon som gjorde flera långa pilgrimsfärder till Tibara. Berättelserna förtäljer att han lät sitt skägg växa under varje färd som skydd mot rövare och monster. Som enda sällskap hade St Mayrak en falk och hans symbol är därför en falk. Han är alla pilgrimers skyddshelgon.

St Mernanda: St Mernanda var en from missionär som predikade Daaks ord i Nevo. Under ett upplopp stenades hon till döds av en hädisk pöbel. St Mernanda är alla skulptörers och konstnärers skyddshelgon. Hennes symbol är ett stenblock.

St Miacre: St Miacre är alla barberares skyddshelgon och hans symbol är en sax. Han levde i den jargiska staden Bolos.

St Miceus: St Miceus var en skogsman som blev profeten Udars livvakt. Han led martyrdöden då han halshöggs i samband med de revolter som de Daaktrogna genomförde efter Udars korsfästelse år 584 före reningen. St Miceus symbol är en yxa och han är alla skogshuggares helgon.

St Milcas: St Milcas blev martyr för de troende i Drunok då han krossades med en kvarnsten. St Milcas är alla mjölnares skyddshelgon. Hans symbol är en kvarnsten.

St Mozorius: St Mozorius var en munk som skapade fantastiska vävar som fortfarande finns att beskåda i många av Daaks viktigare helgedomar. Han är alla vävares och skräddares skyddshelgon och hans symbol är en vävstol

St Nadian: St Nadians symbol är en trumpet och han är alla akrobaters, gycklares och skådespelares skyddshelgon.

St Nargan: År 478 e.D. lyckas Nargan från Lamur avsätta den jargiske kungen och ta makten i Jargien. Han utropar sig själv till kejsare. År 481 görs Daval till huvudstad för det nya jargiska kejsardömet. St Nargans symbol är en stad.

St Nollonia: St Nollonia är alla bryggares skyddshelgon. Hon veg sitt liv till mission. Hon led till sist martyrdöden på Melorion då hon dränktes i en tunna av de otrogna cirefalierna. Hennes symbol är en tunna.

St Odan: St Odan är alla bagares skyddshelgon och hans symbol är en ugn. St Odan var en prior som införde lagreformer i kejsardömet på hur bröd skall bakas och vilken form det skall ha.

St Pancruz: St Pancruz är alla korsfarares skyddshelgon. Hans symbol är ett vanligt kors (inte ett Daakkors). År 2941 e.D. utlyste Aboraten i Tibara ett heligt korståg mot de otrogna i Asharien och Soldarn. Detta korståg leddes av St Pancruz. I striderna lyckades hedniska soldater från Nimto konfrontera de jargiska inkvisitörerna och i ett blasfemiskt illdåd lät de mörda St Pancruz genom att ränna pilar genom hans kropp.

St Rafamus: St Rafamus är alla fiskares helgon. Han levde i staden Karpal där han konverterade otrogna fiskare till Daaks lära. St Rafamus symbol är en fisk.

St Sebael: St Sebael är alla herdars och boskapsskötares skyddshelgon. Hans symbol är en varg.

St Senmian: St Senmian var primod i Megara och grundlade flera av stadens vinhus. St Senmian är alla vinodlares skyddshelgon och hans symbol är ett vinkrus.

St Terbara: St Terbara var en primod som kämpade mot vandöda i Khirats svarta skog. Han var också den förste som använde Daakkorsets förmåga att stoppa vandöda. St Terbara är alla dödgrävares skyddshelgon. Hans symbol är en hacka.

St Thomulan: St Thomulan var en rättrogen storbonde som gjorde allt för att Daaks tro skulle ta över Jordmoderns roll inom det jargiska jordbruket. St Thomulan är böndernas skyddshelgon. Hans symbol är en lie.

St Torsten: St Torsten var en sabrier som kom från Turina på Danbréann. St Torsten är alla krukmakares skyddshelgon. Han symbol är en kruka.

St Tyndall: St Tyndall var en mycket skicklig musiker från Consaber. Till hans ära har man numera alltid vacker musik till skördefesten i Consaber. St Tyndall är alla musikanter och trubadurers skyddshelgon. Hans symbol är en harpa.

St Uthar: St Uthar är alla soldaters och krigares skyddshelgon. År 2138 efter reningen inträffade den första mûhadinska invasionen. De jargiska städerna Jarum och Absalon föll. Xanto och Chen belägrades men föll aldrig. Efter sju år drevs dock mûhadinerna ut ur både Okrana och Genrio. St Uthar var under dessa sju år den ledande förgrundsfiguren som inspirerade den jargiska återerövringen. Han stacks dock till döds av mûhadinska lönnmördare då staden Jarum återerövrats. St Uthars symbol är ett spjut.

St Verrete: St. Verrete var en from sabrisk man som offrade sig till den länsherre som skattade musten ur bönderna. Vid en hungersnöd lät han länsherren plåga honom en natt och en dag för varje månad som han lät bönderna gå skattefria. Länsherren plågade St Verrete i fjorton dagar och nätter innan den fromme mannen gav upp andan. St Verrete är alla fogdars och skatteindrivares skyddshelgon. Hans symbol är ett stekgaller.

St Vincerius: St Vincerius symbol är en skära. St Vincerius är alla slavars skyddshelgon. St Vincerius var en slav som vägrade deltaga i det stora slavupproret 2052 e.D. i den jargiska provinsen Rankun. Tack vare St Vincerius lyckades inkvisitionen med hjälp av kejserliga legioner kväsa och därefter frälsa de upproriska slavarna.

St Vitome: St Vitome var en brottsling som stal från alla vantroende han mötte, både inom kejsardömet och utanför. Han togs slutligen fast i An-Thalamur och han hängdes i en galge på stadens murar. St Vitomes symbol är en galge och han är alla tjuvars och brottslingars skyddshelgon.

St Yrgam: St Yrgam var en darkensk professor från Forion som spred läran om Daak på flera av Mundanas mest inflytelserika universitet. St Yrgams symbol är en korp. Han är alla lärares skyddshelgon.

St Zitonia: St Zitonias symbol är en duva. Hon är skyddshelgon för hemlösa, tiggare och vagabonder. År 2639 e.D. drabbade en långvarig svält provinsen Okrana och alla nya jargiska bosättningar i väster. St Zitonia predikade och genomförde mirakel bland flyktingarna. Bland annat förvandlade hon många av de svältande till duvor så att de skulle kunna fly till platser där livet var lättare.

Gudomlig intervention

All gudomlig intervention för Daaktroende sker genom helgon. Att 'kräva' att Daak själv skulle rädda en individ anses helt främmande. Då gudomlig intervention begärs av ett helgon måste spelledaren först bedöma om det ligger i helgonets intresse att hjälpa rollpersonen och på så sätt få fram svårigheten för interventionen. Därefter måste spelledaren bestämma hur helgonet ingriper – detta bör variera beroende på vad helgonet är beskyddare för.

En person som inte har något helgon, exempelvis en monoteit, har ingen möjlighet att få gudomlig intervention.

Reliker förekommer för alla helgon. Det kan vara balsamerade kroppsdelar, ägodelar eller kanske en bit från det som dödade helgonet. Om man håller i en äkta relik från helgonet så blir den gudomliga interventionen en nivå enklare (–Ob1T6).

Daaks helgedomar

I alla städer finns det flera kyrkor av sten. En typisk kyrka består av en avlång byggnad med ett eller flera klocktorn. Stenen är vitkalkad och på kyrkobyggnadens sidor finns smala och höga fönster dekorerade med vackra blyinfattningar. Kyrkan är som



regel orienterad i väst-östlig riktning med porten åt väster. Innanför porten finns en kammare, där alla vapen och ägodelar lämnas. Längst inne i kyrkan finns altaret, Daaks kors och den renande flamman. Mellan porten och altaret finns en bred gång mellan rader av bänkar. Kyrkan lyses upp av det färgade ljuset som kommer genom fönstren. Då det är mörkt tänds tunga ljuskronor som hänger från taket. Väggarna är utsmyckade med 'illustrativa' bilder vars motiv är tagna ur de heliga skrifterna.

Större jargiska städer har förutom en stor mängd kyrkor även imponerande basilikor – en sorts katedraler med stora kupoltak. I Tibara finns det inte mindre än sju basilikor. I Consaber bygger man dock inte basilikor. De största kyrkobyggnaderna ser mer ut som de vanliga kyrkorna, fast mycket större och ibland med sidoskepp. I de flesta mindre byar finns en liten kyrka i sten. Även de allra minsta byarna har åtminstone ett litet kapell där de troende kan samlas till gudstjänst. Vanligen är dessa byggda i sten, men det förekommer också enklare byggnadsmaterial som timmer och soltorkad lera.

Bara de som är döpta i Daaks namn tillåts komma in i Daaks helgedomar. Att bryta detta räknas som vanhelgning.

Den heliga staden

Tibara är en jättelik stad med tre tusen invånare och en självstyrande provins med aboraten som högste ledare. Den del av Tibara som ligger på den heliga kullen Tabera kallas för Den heliga staden. Den heliga staden omgärdas av höga murar och ingen som inte är Daak trogen kommer innanför dess portar. Den heliga staden är den viktigaste platsen för dyrkan av Daak. Här har Daak själv varit och nästan alla profeter, martyrer, helgon och heliga män. Den heliga staden är förbjuden för alla som inte är renade i Daaks namn eller inbjudna av Aboraten eller hans allra närmaste.

De sju basilikorna, alla kyrkor och de flesta andra byggnader är resta med vitkalkad sten och utsmyckade med skulpturer av helgon, martyrer, demoner och drakar. Få platser är inte dekorerade med skulpturer och få väggar eller tak inne i templen saknar målningar eller utsmyckningar.

Överallt i Den heliga staden sträcker sig höga vita stentorn högt upp i luften som bär upp enorma klockor av brons. Daaks klockor är alla olika och klingar olika, och de har skilda syften. Några klockor ringer till gudstjänst och bön, andra till krig, några kallar till blodsrening eller korståg. Det sägs att den dag då Tibaras klockor slutat slå så har domedagen kommit. Det är därför aldrig riktigt tyst i Tibara.

Flera gånger under dagen, och några gånger under natten, hålls olika mässor. Vissa mässor är stora tillställningar där pilgrimer och besökare tillåts närvara, andra mässor är förbjudna för alla utom Aboraten själv. Nästan alla mässor hålls i de många tempelbyggnaderna, och den heliga skriften sjungs ofta av stora körer eller en sångarmunk med vacker klar stämma.

Antagning och grader inom kyrkan

Inom Daaks kyrka finns det två grundläggande separata befordringsvägar för Daaks präster, nämligen den kyrkliga vägen och klostrets väg. Inom den kyrkliga vägen blir man först adept, därefter prelat (präst) och slutligen kanske primod. Kyrkans överhuvud är den helige aboraten (en primod som väljs på livstid till kyrkans överhuvud). För prästerskapet används yrket 'troende'.

Adept: En adept är en präst som assisterar prelaterna och utför de dagliga sysslorna. En adept förbinder sig att tjäna sin prelat året om, med undantag för fyra fria veckor. För att bli adept måste man lyckas med minst ett av framgångsslagen i 'yrkesrutan' för Troende (se grundreglerna). Adepten tilldelas ett Daakkors och får som regel gratis kost och logi av kyrkan. En adept kan inte ge syndernas förlåtelse och förbinder sig att följa de sju påbuden – dessa räknas som förpliktelser. Som regel bör en adept välja ett helgon som man kan be till vid sidan av Daak. Adepten tilltalas 'fader' eller 'moder'.

Prelat: En prelat är en fullvärdig Daakpräst som har rätt att ge syndernas förlåtelse. Efter tre års tjänstgöring har en adept möjlighet att bli Prelat. Initieringsprovet består av ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Ceremoni, ett lätt slag (Ob2T6) mot jargisk skrift samt ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Ockultism. Man får göra högst ett initieringsprov varje år. En prelat får en mindre lön och gratis bostad (vanligen ett mindre hus). En prelat tilldelas det heliga vigvattnet och den heliga skriften Libera. En prelat tilltalas 'fader' eller 'moder'.

Primod: Ett fåtal av prelaterna får möjlighet att vigas till primod. En primod är en slags biskop som vars område ofta sammanfaller med de jargiska provinserna, en stad eller inom den kyrkliga byråkratin i Tibara. Hela Consaber lyder under primoden i Calnia. Att bli primod kräver att minst tre primoder går i god för prelaten och dessutom ett initieringsprov som får utföras var sjunde år. Aboraten i Tibara måste också godkänna kandidaten. Provet består av ett mycket svårt slag (Ob5T6) mot Ceremoni, ett svårt slag (Ob4T6) mot Ledarskap och ett svårt slag (Ob4T6) mot Ockultism. En primod tilldelas Daaks spira och Daaks stola. Han får dessutom en speciell livvakt och ett mindre garde. En primod har rätt till fri kost, logi och resor varhelst så önskas. En primod tituleras vanligtvis 'ers eminens'.

Antagning och grader inom klostret

Inom klostret blir man först munk eller nunna, graden motsvarar den kyrkliga adeptens grad. Därefter har man möjlighet att bli Prior eller Precept. För munkar och nunnor används vanligen yrket 'troende'. För munkar i en krigarorden kan man med fördel använda yrket 'Tempelriddare' (se sidan 7).

Munk/Nunna: En munk eller nunna är en präst som gått i kloster eller blivit medlem av en krigarorden. Munkar och nunnor arbetar med olika sysslor inom klostret och har förbundit sig att följa klostrets regler (kyskhetslöften är vanliga). En adept förbinder sig att arbeta i klostret året om, med undantag för fyra fria veckor. För att bli munk eller nunna måste man lyckas med minst ett av framgångsslagen i 'yrkesrutan' för Troende (se grundreglerna). Munken eller nunnan tilldelas ett Daakkors och får som regel gratis kost och logi av kyrkan. En munk eller nunna kan inte ge syndernas förlåtelse och förbinder sig att följa de sju påbuden – dessa räknas som förpliktelser. Som regel bör munken eller nunnan välja ett helgon som man kan be till vid sidan av Daak. Munken tilltalas 'broder' och nunnan tilltalas 'syster'.

Prior: En prior är den högste personen i ett munk- eller nunnekloster. En prior räknas som en fullvärdig Daakpräst med likvärdig rang med precepter och prelater och har därför rätt att ge syndernas förlåtelse. Efter tre års tjänstgöring har en munk eller nunna möjlighet att bli Prior. Initieringsprovet består av ett lätt slag (Ob2T6) mot Ceremoni, ett svårt slag (Ob4T6) mot jargisk skrift samt ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Ockultism. Man får göra högst ett initieringsprov varje år. En prior får ingen lön, men gratis kost och logi. En prior tilldelas det heliga vigvattnet och den heliga skriften Libera. En kvinnlig prior kallas 'abbedissa' och tituleras 'moder'. En manlig prior kallas 'abbot' och tituleras 'fader'.

Precept: En precept är den högsta graden inom ett kapitelhus (kloster för en krigarorden). Inom det jargiska kejsardömet tillåts inte kvinnor bli precepter. En precept räknas som en fullvärdig Daakpräst med likvärdig rang med priorn och prelaten och har därför rätt att ge syndernas förlåtelse. Efter tre års tjänstgöring har en krigarmunk möjlighet att bli Precept. Initieringsprovet består av ett lätt slag (Ob2T6) mot Ceremoni, ett svårt slag (Ob4T6) mot en valfri vapenfärdighet samt ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Stridsvana. Man får göra högst ett initieringsprov varje år. En precept får ingen lön, men gratis kost, logi och vapenutrustning. En precept tilldelas det heliga vigvattnet och den heliga skriften Libera. En precept tituleras 'herre'.



Heliga föremål

Inom Daakkyrkan finns det sju olika magiska föremål, nämligen: Daakkorset, Det heliga vigvattnet, Libera, Den heliga smörjelsen, Den renande elden, Daaks spira och Daaks stola. Att använda några andra former av heliga föremål eller magiska föremål är grov hädelse och kan endast straffas med döden.

Daakkorset: Daaks kors är ett kors vars övre del är förbunden med varje sida. Daaks kors bärs vanligen i en kedja runt halsen, men finns också bakom Daaks renande eld i varje kyrka. En vandöd (upp till tredje rangen) kan inte vidröra eller skada den som håller i korset. Speciellt med detta heliga föremål är att man egentligen inte behöver ett fysiskt kors, för en präst går det lika bra att teckna det immateriellt med hjälp av Daaks triangel. Enda skillnaden är att denna signelse räknas som en handling.

Vigvatten: Vigvatten används vid dop och äktenskapsvigsel för att helga det givna sakramentet. Det används vidare för att helga heliga platser genom att bestänka golv och väggar (ceremonin Helga krävs, se sidan 91). Det kan också användas för att skada vandöda. Att bestänka en vandöd med vigvatten orsakar Ob3T6 poäng Trauma. Det krävs minst en jungfru vatten och det räknas dessutom som en handling att använda vigvatten på detta sätt.

Libera: Den heliga skriften är vanligen inbunden i tjocka bokpärmar i läder. Genom att läsa vissa verser i Libera kan man åstadkomma frid och dessutom upptäcka magi. Alla som befinner sig inom 30 meter och lyssnar på de fridgivande verserna känner ett djupt lugn och får dessutom två nivåer svårare (+Ob2T6) för slag mot karaktärsdraget Aggression. De verser som används för att upptäcka magi fungerar bara om de som läser ur Libera vidrör det föremål eller person som skall undersökas. Prästen kan då upptäcka om det finns magi och i så fall vilken aspekt det rör sig om.

Den heliga smörjelsen: Den heliga smörjelsen är en väldoftande olja som används vid ämbetsvigsel för präster och för den sista smörjelsen. Själva smörjelsen (dosen är en jungfru) används för att välsigna det givna sakramentet och höjer i dessa fall den smörjda personens Qadosh med ett (+1). Vid övrig användning så helar en smörjelse Trauma med Ob2T6. Det är dock bara möjligt att smörja en gång per normalt läkningsintervall – flitigare användning innebär ingen extra läkning.

Den renande elden: Den renande elden brinner längst fram i varje kyrka. Att vidröra den renande elden ger förutom normal eldskada dessutom Ob3T6 extra poäng Smärta varje runda. Den renande elden går inte att ta med ur en kyrka, förutom av jargiska inkvisitörer som har en speciell järnbehållare med vilken elden kan transporteras.

Daaks spira: Spiran är en symbol för kyrkan och kommer från början från regeln att prästmän inte skall hugga med eggvapen – det är alltså från början en stridsklubba av något slag. Spiran bärs av en primod. Spiran ger primoden sex extra poäng pansar (+6) för de tre pansarvärdena (Hugg, Kross och Stick) på alla kroppsdelar som täcks av primodens kappa. Detta skydd kan kombineras med andra pansar, exempelvis om primoden bär en ringbrynja under kappan. Spiran kan också riktas mot ett offer inom 30 meter som då får Ob6T6 Trauma.

Daaks stola: Stolan är en lång duk av finaste tyg som bärs över axlarna så att varje ända hänger fram över bröstkorgen. En vandöd (upp till sjätte rangen) kan inte vidröra eller skada en

primod som bär stolan. Dessutom skyddar stolan primoden mot magi upp till den sjätte magnituden. Mot starkare magi erhålls inget skydd. Stolan hindrar bara direkt magi och inte indirekt magi som exempelvis skadar genom indirekt eldskada eller liknande.

Daaks triangel

Daaks Triangel är en gest som utförs med högerhanden. Man snuddar pannan, vänster axel följt av höger axel. För präster kan Daaks triangel fungera som ett 'immateriellt' Daakkors, med samma regeltekniska verkan. De flesta Daaktroende gör denna gest flera gånger om dagen och tämligen instinktivt dessutom. För den som inte är präst så har dock denna signelse ingen direkt regelteknisk verkan. Gesten är för dessa en liten kort bön om Daaks beskydd, huvudsakligen när man står inför något 'ogudaktigt' – det vill säga allt från svordomar och ren otur till magi och vantroende. Den är också en ren religiös gest som används som tillägg till en bön, när man nämner ett helgons namn eller inför ett altare, en helgonstaty eller annan plats av religiös signifikans.

Fakta om Daakkyrkan

Gudom: Daak.

Godtagbara offer: –

Heligaste dag: 7 januari.

Övriga heliga dagar: 16 januari, 24 mars, 21 juni, 23 december. Har den troende ett helgon som han eller hon ber till så räknas även denna helgondag som en helig dag.

Ceremonier: Divination (3), Exkommunnicera (2), Förbannelse (4), Förstöra heligt föremål (1), Helga (2), Percunctor (2), Skapa heligt föremål (1), Vanhelga (2), Välsigna rustning (2), Välsigna vapen (2), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: De sju blasfemiska synderna.

Allmänna förpliktelser: Att följa de sju påbuden. Att få syndaförlåtelse för sina profana synder och att göra bot för sina dödssynder.

GLUTHARIERNA

Denna religiösa kult består av mycket välbärgade köpmän och en del adliga personer i det jargisk kejsardömets toppskikt. Kultens medlemmar träffas i hemlighet med jämna mellanrum och firar sin gud Gluthos med orgieliknande fester. Frosseri, dans och sexuella aktiviteter är tre sätt att helga guden.

Gudomen

Ingen verkar veta något om denna guds ursprung eller sektens tidigare historia. För ett tiotal år sedan uppstod dock kulten i det Jargiska kejsardömet. Han porträtteras som en fet och leende man som halvligger på en divan med ett stort krus i ena näven. Han anses skänka makt och rikedomar till sina tillbedjare.

Religionens lära

Gluthos är överflödets gudom. Han står på de starkas sida och de som tillber honom får makt och styrka att kuva sina fiender. Till hans ära firas många vilda fester där hans gåvor prisas genom att de förtärs av kultens medlemmar. Man dricker vin och äter mat tills man spyr och förlustar sig med sexuella lekar under fester som kan hålla på i flera dagar.

Organisation och utbredning

För tio år sedan samlade den välbärgade köpmannen Largus sina närmaste kompanjoner till sig i sitt hem i jargiens huvudstad Daval. Han sade sig ha hittat en mängd gamla skrifter om en gudom kallad Gluthos som skulle skänka sina tillbedjare makt och rikedom bortom deras fattningsförmåga. Tillsammans bildade dessa män stommen i den kult som skulle komma att kalla sig Glutharierna. Kulten spred sig snabbt bland välbärgade personer i det Jargiska riket och finns nu representerad i de flesta av de större städerna i landet. För att få bli medlem i kulten krävs det att man rekommenderas av minst två av kultens medlemmar som uppnått graden epikuré. Som medlem i kulten måste man hjälpa andra medlemmar om de hamnar i svårigheter. Kulten håller hårt på att deras medlemmar inte avslöjar deras verksamhet. Har man väl blivit medlem är det omöjligt att lämna kulten. Vill man lämna kulten eller om man har avslöjat den för någon utomstående straffas man med döden av de andra medlemmarna.

Heliga dagar

Fastan: 16 mars. Mitt under Daak-anhängarnas fasta firar glutharierna en årligen återkommande frossarfest.

Sköna frukters fest: 27 augusti. Fruktskörden firas med en massiv orgie på frukter och olika alkoholhaltiga fruktdrycker.

Stora slaktfesten: 26 oktober. Kultens medlemmar festar av årets slaktkött på denna religionens heligaste dag.

Antagning och grader

Gourmandise: Efter att ha blivit rekommenderad av minst två medlemmar inom kulten som uppnått graden epikuré kan man få inträde till kulten. Man måste dock ha ansenliga rikedomar eller en maktpositon för att bli godkänd. Man måste också lyckas med minst ett av framgångsslagen i yrkesrutan för troende. Man får kännedom om kultens medlemmar på samma



nivå samt en lärare som är epikuré. Man får ännu inte deltaga i festerna till Gluthos ära. För att bli gourmandise krävs det att man lyckas med minst ett av framgångsslagen för troende (se sidan 7). En gourmandise måste skänka mat och dryck till ett värde av motsvarande 100 silver per år till de övriga medlemmarnas fester.

Epikuré: Som epikuré får man deltaga i festerna och man får även rekommendera nya medlemmar till kulten. Man får full insyn i vilka som är medlemmar i kulten. För att bli antagen som epikuré måste man lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ceremoni, ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ockultism samt ett lätt (Ob2T6) slag mot Undervisning. Epikurén förbinder sig att utan protester skänka sin kropp till en medlem som önskar kopulera för att ära gudomen.

Sybarit: Som sybarit är man kultledare och festfixare. För att uppnå status som sybarit måste man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Ceremoni, ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Skumraskaffärer, ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ledarskap samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Supa. Sybariten förbinder sig att anordna minst en fest i månaden till Gluthos ära. Om han misslyckas med detta går titels som sybarit vidare.

Heliga föremål

Signetring: Som medlem i kulten erhåller man en signetring. Skulle man hamna i problem och man behöver hjälp av en annan medlem av kulten så kan man signera brevet med denna ring. Andra medlemmar är då skyldiga att efter bästa förmåga hjälpa den drabbade. Gör man inte det straffas man med döden (oftast genom tvångsmatning eller dränkning i vin eller öl) om brottet kommer till kultens kännedom.

Guldbägaren: Som epikuré föräras man en guldbägare med halskedja. Denne ger en tillträde till de orgieliknande fester som hålls till Gluthos ära. Bägaren har även den magiska förmågan att man får en nivå enklare (–Ob1T6) att klara slag mot Supa.

Vinkrans: Som sybarit får man en krans tillverkad av en vinranka. Bäraren har en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag mot Tur.

Fakta om Glutharierna

Gudom: Gluthos.

Godtagbara offer: Gåvooffer (mat och dryck som förtärs och spys upp av medlemmarna).

Heligaste dag: 26 oktober.

Övriga heliga dagar: 16 mars, 27 augusti.

Ceremonier: Divination (3), Förbannelse (4), Helga (2), Skapa heligt föremål (1), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: Måste hjälpa medlemmar i svår nöd.

Allmänna förpliktelser: En glutharie får aldrig lämna en bägare ouppdrucken. En mdelem får heller aldrig avbörja en inbjudan till en måltid eller en fest.

DEN SAMORISKA LÄRAN

DEN SAMORISKA LÄRAN är en barmhärtig och folklig religion, baserad på den helige Ramsals bok 'Den eviga omvälvningen' och profeten Samors predikningar. Lärans grundtanke är att allt fungerar i ett evigt kretslopp, där gudomarna Aurias och Pelias representerar livet och pånyttfödelsen. För mer information om hur samorismen inverkar på gemene man och samhället – se boken 'Asharien & Soldarn'.

Aurias och Pelias

Det finns två gudomar inom samorismen och dessa är Aurias och Pelias. Aurias är gryningens väktare, morgonrodnadens gudinna och den uppgående solens ledsagerska. Pelias är den nedgående solens ledsagare, skymningens väktare och aftonrodnadens gud. Aurias avbildas oftast som kvinna medan Pelias avbildas som man. Gudomarnas kön kan dock inte med säkerhet fastslås i 'Den eviga omvälvningen'.

Kretsloppet

Världen har alltid funnits, liksom gudomarna Aurias och Pelias. Det finns varken början eller slut – allt fungerar i ett oändligt kretslopp. Den yttersta dagen skall aldrig komma – efter döden går de troendes själar vidare till himlavalvet. Vissa blir ljust skinande stjärnor, andra mer fadda. De otrogna hamnar i den svarta rymden, omöjliga att sikta med ögat. Reinkarnation är också tänkbart, men inget som predikas öppet – källorna är alltför diffusa på den punkten. Döda troende kremeras.

Symboler

Pelias symboliseras med en gyllene halvcirkel ovanför ett horisontellt streck – en nedåtgående sol. Aurias symboliseras av en gyllene sol med strålar. Symbolerna är ofta stiliserade men förekommer även mer konstnärligt utformade.

Samorimannens ämbetsdräkt består i en fotsid kappa. På kappans bröst och baksida finns Pelias eller Aurias symbol, ofta i guld eller rött. Predenterna (samorismens överstepräster) bär ofta en slags sjalliknande klädesplagg över axlarna. På sjalen finns både Aurias och Pelias tecken, dock på var sin sida. Variationer i dräkten förekommer.

Den samoriska lärans stridande orden, Zoriánorden, har en egen sköld – en strålande sol samt en nedåtgående sol i guld på svart. Zoriánorden riddare kompletterar skölden med sitt eget personliga vapen för att skapa en unik personlig riddarsköld.

Religionshistoria

Enligt de gamla skrifterna skapades den grundläggande strukturen inom den samoriska läran år 955 e.D, när den blinde mattknytaren Samor började predika i Nada, med konung Ancanogel den Rättframmes välsignelse. Samor talade om gudomarna Aurias och Pelias som till skillnad från Daak stod för jämlikhet och balans sammanfattat i ett evigt kretslopp mellan dag och natt. Under midsommarfesten i Nada 957 e.D. inträffade en solförmörkelse som Samor förutspått i en profetia veckorna innan den slog in. I och med denna händelse spreds ryktet om Samor "den helige" och överallt vann läran nya anhängare. Efter hundratals år av kamp mot jargiska korsfarare, cirefaliska erövrare samt ett flertal onda och hedniska kulter, vann samorismen till slut en plats som statsreligion i såväl Asharien och Soldarn som i den ensligt belägna rådsrepubliken Västmark.

Lära

Det grundläggande budskapet inom den samoriska läran är att man skall vara tacksam för att man lever ytterligare en dag och att nästa dag förhoppningsvis skall vara minst lika givande som de föregående. Man ber sålunda en gång direkt när man vaknar och en gång innan man sover på kvällen. Bemärkelsedagar och religiösa högtider är mycket viktiga och firas med stora festligheter.

Den samoriska lärans följeslagare skall inrätta sig efter de styrande och veta sin plats i samhället. Idogt arbete och generositet mot sina medmänniskor är den enda vägen till frälsning. Man skall ej heller utsläcka någons glädje att få leva en dag till, vilket gör den samoriska läran till en ganska barmhärtig tro.

Alla troende kan hedra Aurias och Pelias genom att tända ljus – hemma eller i templen. Ljuständningen symboliserar något av grunden inom samorismen – först tänder Aurias dagen och vid dagens slut släcker Pelias den för att därefter åter uppstå. Nästa dag sker exakt samma sak om och om igen.

Utbredning

Den samoriska läran är den förhärskande religionen på den östligare halvan av Asharina. Läran fungerar som statsreligion i både Asharien och Soldarn. Mission finns även på andra håll i världen, exempelvis i vissa delar av Västmark och i Takalorrs huvudstad Tiban. Läran håller inalles dryga 200.000 troende och är således Asharinas största religion.

Samorismen är ungefär jämnstark genom alla samhällsskikt – alla från bönderna till adelsmännen i till exempel Soldarn tillber samma gudomar, och ingen människa är mer värd än någon annan. Det är antagligen just detta som har gjort religionen såpass populär hos folket. Samorismen har inte fått något som helst gehör hos dvärgarna eller alverna.

Världssyn

Samorismen godkänner och accepterar att andra religioner finns och förespråkar samarbete i stället för våldsamheter. Däremot föraktas onda religioner; och främst Zoriántrogna drar ofta ut i korståg mot dessa mörkrets förespråkare. Parallelldyrkan med jordbrukarnas religion Eliana (Jordmodern) är mycket vanlig, främst på landsbygden. Det samoriska templet ledare ställer sig skeptiska till folktro, men samorimän i gemen är minst lika vidskepliga som 'vanligt' folk. Det är mycket vanligt att samorimän på lägre nivåer är kunniga i naturmedicin och mystisk folklore.

Daaks lära är emellertid inte tillåten som parallellreligion till den samoriska läran. Daak-kulten har inga kyrkor i Östasharina, med undantag för den sabriska sjömanskyrkan i Camard. Överhuvudtaget jagas dessa och andra 'demonkulter' med lykta och ljus av Zoriánorden, men samoririddarna har trots sin skicklighet uppenbara problem att finna dem.

Templet är splittrat vad gäller synen på magin och dess utövare. Vissa menar att magin i längsta möjliga utsträckning bör förbjudas medan andra anser att magiker skall behandlas som vilka andra människor som helst men givetvis dömas efter samma lagar. En magiker skall inte få skada andra människor med sitt värv. Debatten om magikernas är vara eller ickevara är emellertid ganska sval för närvarande.

Organisation

Den samoriska läran har inget egentligt huvudsäte. En sedan länge allmänt vedertagen praxis är att Borontemplets ledare räknas som templets överhuvud i officiella sammanhang.

I Asharien har varje stad ett eget tempel helgat åt den samoriska läran – det viktigaste finns i Chadarians hopp. Templen styrs av predenter (överstepräster) som till sin hjälp har 'Den eviga omvälvningen' – den samoriska lärans heliga skrifter och rättesnören. Den eviga omvälvningen tolkas olika av olika predenter. Detta är dock helt i sin ordning eftersom dessa fått i uppdrag att just tolka skriften. Samorimän från Chadarian besöker då och då de Ashariska templen för att se till att skillnaderna inte blir allt för stora. De mindre templen och helgedomarna ute i byarna styrs av samorimän som uppnått graden 'mivell', vilket betyder just tempelföreståndare. Mivellen är ofta byns ende representant för templet, men han kan ibland ha ett antal samorimän och noviser under sig.

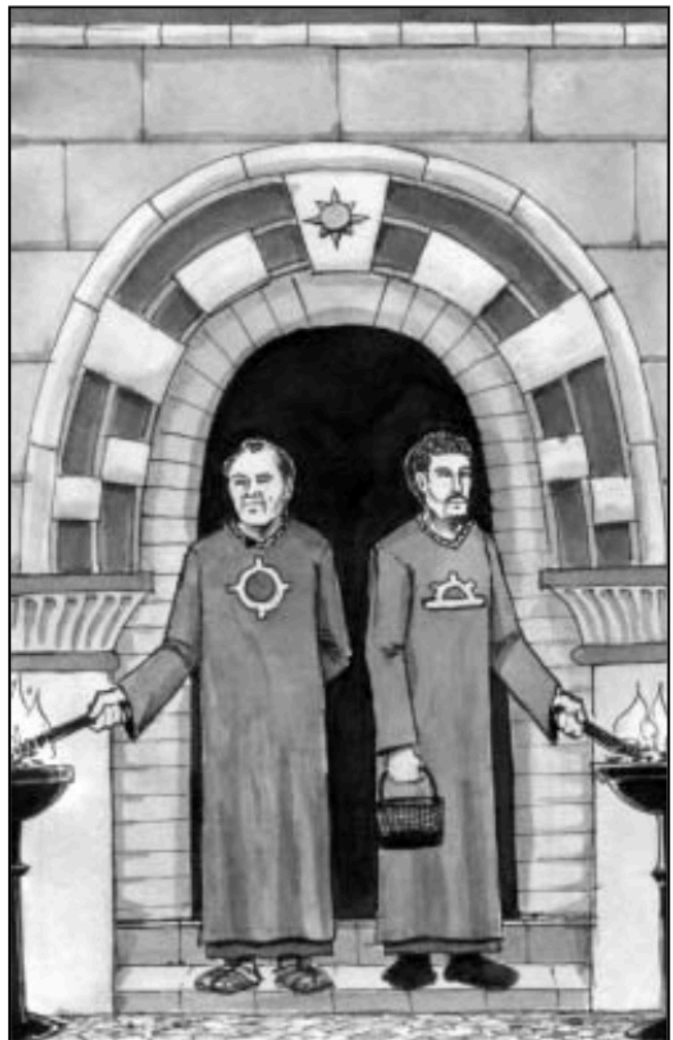
I Soldarn predikas den samoriska lärans budskap inte bara av templen, utan även av ett flertal ordnar och brödraskap som är underordnade religionen. Störst och viktigast av dessa är den ortodoxa Zoriánorden som äger såväl religiös makt som politiskt inflytande. Zoriánorden förfogar över både kloster och borgar och är den del av det samoriska templet som sköter missionen.

De samoriska templen äger inga härbärgen. Däremot är templen öppna för alla som söker logi. Man kan inte bistå med mat, endast förböner och kanske ett arbete. Samorimännens ord väger tungt – en hantverkare som på templets inrådan ombeds ta upp en arbetslös yngling som gesäll kommer knappast att säga emot templet.

De samoriska templen äger heller inga militära styrkor eller tempelvakter. Templet förlitar sig istället på Zoriánordens väpnade styrkor som förutom att skydda religionens utövare, även har till uppdrag att fungera som militära enheter.

Helgedomar

De tempel som helgats åt den samoriska läran är ofta ganska snarlika i konstruktion. Själva templet består ofta av en femskeppig basilika som flankeras av två torn – ett västligt som bär Pelias symbol och ett östligt som bär Aurias märke. Templen är allt som oftast försedda med en förgård, omgärdad av stenmurar. Då vädret så tillåter kan mässor hållas utomhus på den stenlagda förgården. Vissa tempel är också försedda med en mindre krematorieugn, där döda troende bränns till aska. Själva templet är fyllt av ljusstakar och kandelabrar. Levande ljus är mycket viktiga inom den samoriska läran. I tornen finns vanligtvis samorimännens rum och diverse förråd och studerplatser.



Heliga dagar

Tempelkalendern nedan inrymmer ett stort antal helgdagar och festligheter. Bemärkelsedagar, såsom födelsedagar, firas också och har i den samoriska läran lika stor betydelse som templets heliga dagar.

Nyår: 1 frostmånad. Under nyåret firas det gångna årets fullbordade kretslopp och det nya årets ankomst. I södra Soldarn finns en gammal sed att de styrande baronerna under nyåret skall bjuda in sina undersåtar till fest och dryckeslag. Få troende väljer att arbeta på nyåret eftersom denna högtid för de flesta är en tid av samvaro med familjen, där barnen ges gåvor och släkt från när och fjärran samlas för att träffas. En bönestund i klostret tillägnad Aurias och Pelias är också ett viktigt inslag i nyårsfirandet.

Aurias och Pelias dag: Den fösta dagen varje månad tillägnas Aurias och Pelias. Eftermiddagen tillbringar man med familjen och av denna anledning stänger alla bodar och affärer tidigare än vanligt. Många går till templet eller klostret för att tända ljus och bedja. Årets sjätte Aurias och Pelias dag infaller samtidigt som dagen då Samor den helige förkunnade profetian om den sol-

förmörkelse som skulle komma att drabba Asharina under midsommarfesten år 957 e.D. Denna dag räknas som den samoriska lärans absolut heligaste dag och firas med tempelbesök, uppföranden av religiösa och sedesamma skådespel samt förstås den obligatoriska ljuständningen. I alla de stora templen hålls den samoriska högmässan: Predentmässan.

Peliasmäss: Vår- och höstdagjämningarna är tillägnade Pelias, aftonrodnadens gud. Ljuständning, åminnelse av det eviga kretsloppet och uppvisande av tacksamhet gentemot gångna generationer är tre huvudpunkter i denna lågmälda och tysta högtid. Oftast arbetar man som vanligt, men av tradition tänder man gärna ljus i såväl templen som hemma och på sina arbetsplatser. Det är en speciell upplevelse att sent om kvällen se de ashariska och soldiska handelsskeppen och fiskebåtarna angöra eller lägga ut från hamnen, upplysta av hundratals lågande vaxljus. Peliasmäss är också en tid av såväl begravningar som bröllop.

Nimtosmäss: 15 blomstermånad. Firas till minne av Samor den Heliges lärjunge Nimto. Många vallfärdar till klostret i Nimto för att be och för att minnas Nimtos gärningar.

Auriasmäss: Midsommarfesten, 1 hömånad. En ljusets högtid som firas med stora festligheter. När skymningen kommer tänds ljus och fyrbål och många söker sig till templet för att be. Det är vanligt att unga par gifter sig under Auriasmäss eftersom det i Den eviga omvälvningen står skrivet att äktenskap som knyts denna dag skall bli extra välsignade. Allt arbete är förbjudet under Auriasmäss, undantaget de allra väsentligaste uppgifterna som till exempel tempeltjänstgöring och bevakning av städerna.

Zoriánsmäss: 8 höstmånad. Zoriánordens viktigaste högtid då ordens grundande firas med böner, mässor och gåvooffer. Det är nästan enbart Zoriánordens medlemmar som firar Zoriánsmäss annat än medelst den sedvanliga ljuständningen och mässan. I Asharien firas den inte alls (och räknas där inte som helig dag).

Ramsalsmäss: 15 vintermånad. Firas till minne av Ramsals dödsdag (vilken dock inte är säkert fastställd utan endast uppskattad till denna dag). Firandet består i en extra lång (ibland uppemot två vakter) mässa som i huvudsak består av högläsning ur Den eviga omvälvningen. Det finns ett gammalt ashariskt ordstäv som säger att: ”Om Ramsal bär snö blir vintern sträng”, vilket oftast brukar stämma – åtminstone i det allra nordligaste Asharien, där Ramsal burit snö sedan urminnes tider.

Andra religiösa högtider

Predentens födelsedag: Den lokale predentens (översteprästens) födelsedag firas lokalt med tempelbesök och mycken sång. Predenterna ser även denna dag som en chans att stärka sin popularitet och ser därför gärna till att lätta på locket till templets kassakista för att bjuda lokalbefolkningen på diverse läckerheter.

Creodsmäss: 15 vårmånad. En samorimännens högtid vilken firas till predenten Creods ära. Så gott som alla utnämningar och initieringar av nya medlemmar sker under Creodsmäss (och alltså inte på den heligaste dagen). Högtiden märks inte ute i samhället, mer än på samorimännens årliga parad, där alla samorismens företrädare marscherar från torget till predenttemplet.

Minuvielsmäss: 22 hömånad. Fordom en uppsluppen högtidsdag i Soldarn där den samoriska lärans anammande i Soldarn firades. Numera firas Minuvielsmäss sällan, med undantag för i vissa nationalistiska och kungatrogna kretsar – speciellt på prästskolorna i Boron. Detta fåtal ser konungen som den samoriska lärans främste förkämpe och har därför, bakom ryggen på samorimännen, bildat inofficiella ordnar med Zoriánorden som en slags förebild vad gäller organisation.

Zoriándagen: 7 skördemånad. Minneshögtid på dagen för Zoriánordens bildande. Zoriánriddarna i Soldarn ställer till stora tornerspel där folket och de styrande inbjuds att titta på. Inte så mycket en religiös högtid som en årligt återkommande militär uppvisning.

Berömda personer

Det finns ett antal personer inom samorismen som spelar en stor roll för religionens utövare. En person som tillber den samoriska läran känner säkerligen till följande personer.

Samor den Helige: Mattknytare från Nada som var den förste att predika gudomarna Aurias och Pelias lära. Grundade tillsammans med sina lärjungar den samoriska lärans tempel.

Nimto av Solen: Den mest kände av Samor den heliges lärjungar. Med Aurias hjälp besegrade han ensam en stor skara tiraker under det första tirakkriget. Under tre århundraden levde han sedan som patriark och andlig ledare inom den samoriska lärans tempel.

Zorián: En av Samor den heliges lärjungar. Grundade år 1002 e.D. den nu väl utbredda Zoriánorden.

Ramsal: En av Samor den heliges lärjungar. Ramsal sammanfattade Aurias och Pelias lagar enligt Samors synsätt. Resultatet blev de heliga skrifter som kom att kallas ’Den eviga omvälvningen’. Enligt ytterst osäkra källor skall Ramsal ha dött samma dag som skrifterna låg färdiga.

Minuviel: Den fjärde av Samor den Heliges lärjungar var Minuviel av Nada. Minuviel skapade en av de första missionerna utanför Nevos gränser, närmare bestämt i staden Hadarlon i nuvarande Soldarn.

Cerubiel V: Borontemplets predent och den samoriska lärans överhuvud. En godhjärtad gammal man som tar religionens lära på största allvar och är ett föredöme i allt.

Haranuviel XI: Boronklostrets andlige ledare och Zoriánordens överhuvud. Den snart nittiofyra år gamle klosterledaren låter sig stödjas på sina riddare och förflyttar sig längre sträckor i sin bärstol. Han är fortfarande relativt klar i tanken och är på så vis inte att räkna bort när det gäller intrigspel.

Gudomlig intervention

Det sägs att Aurias kan anta skepnaden av en uggla och vägleda personer som gått vilse eller hämta hjälp åt sårade. Åtminstone är detta vad som sägs – något belägg finns inte i ’Den eviga omvälvningen’. På samma sätt skall Pelias kunna anta skepnaden av en albatross och vägleda fartyg runt stormar och förrädiska grund. Det finns inga heliga väsen inom den samoriska läran. Nimto, Zorián och de andra betraktas som hjältar – inget annat.

Aurias och Pelias är inga bestraffande gudar, men kan se till att det blir dåligt väder flera dagar i sträck om man gör kraftiga övertramp mot religionens stöttepelare.

Antagning och grader

Inom den samoriska lärans tempel finns det fyra olika grader, undantaget alla de religiösa ordnar och kloster som underordnar sig den samoriska läran. Maximalt ett slag per år får göras såvida inte texten säger annat.

Novis: Yngling som ännu inte uppnått samorimans värdighet. Novisen assisterar samorimännen vid mässor och andra tillfällen. En novis förbinder sig att tjäna templet året om. För att bli antagen som novis krävs det att man lyckas med minst ett av framgångsslagen i 'yrkesrutan' för Troende (se sidan 7). För att stiga i graderna krävs det att man lyckas med att passera den aktuella gradens initieringsprov. Man får göra maximalt ett prov per år, med början det sjunde året efter att man tagits upp som novis. Noviserna tilldelas alltid en solmedaljong. Kvinnor kan tjäna som noviser men aldrig nå samorimans grad. En novis får inte på egen hand tolka den samoriska läran åt andra troende – detta är en förpliktelse.

Samoriman: Samorimännen förkunnar samorismen och leder ofta de stora ceremonierna. En samoriman förbinder sig att tjäna templet 36 veckor om året. Initieringsprovet består av ett svårt (Ob4T6) färdighetsslag mot Ceremoni och ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Berättarkonst. Samorimannen får mat, kläder och husrum av det lokala templet – i vissa kulturer (till exempel i Asharien) till och med lön. Samorimännen är i Soldarn befriade från skatt och har dessutom rätt att ta upp tionde. Vid initieringen får samorimannen ett heligt ljus. Av tradition kan endast män kan bli samorimän.

Mivell: Mivell är den titel som den samoriska lärans tempelföreståndare får. Mivellerna styr de mindre templen ute i grevskapen, baronierna eller motsvarande. De är ansvariga för att ceremonier förrättas och att tiondet (tempelskatten) tas upp och skickas vidare uppåt i hierarkin. En mivell förbinder sig att tjäna templet året om. Initieringsprovet består av ett svårt (Ob4T6) färdighetsslag mot Ceremoni och ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Bokhållning. Mivellerna får mat, kläder och husrum av det lokala templet – i vissa kulturer (till exempel i Asharien) till och med lön. Mivellerna är i Soldarn befriade från skatt och har dessutom rätt att ta upp tionde.

Predent: Predenten styr över ett så kallat predenttempel – oftast beläget i någon större stad. Predenten är oftast högste ansvarige i ett hertigdöme eller motsvarande i frågor som rör templet. För att bli predent krävs det att man tjänat den samoriska läran länge, helst i mer än tjugo år. Dessutom bör man ha goda kontakter, gärna inom Zoriánorden vars ordensherrar har stort inflytande vad gäller utnämningen av nya predenter. Givetvis måste det även finnas en ledig predentstol. Alla predenter tilldelas en predentstav.

Heliga föremål

Det finns ett antal heliga föremål som är typiska för den samoriska läran. Dessa tilldelas religionens utövare när de tas upp som noviser eller stiger i graderna inom templets hierarki. Vilket föremål som tilldelas när och vilka krafter föremålen besitter beskrivs nedan.

Solmedaljong: En medaljong av koppar som har formen av en strålande sol. Kraften i medaljongen aktiveras när bäraren hänger den runt halsen. Bäraren får en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag mot Lojalitet samt alla slag för att underkuva sin rädsla. Alla noviser tilldelas en solmedaljong när de tas upp i den samoriska lärans tempel.

Heligt ljus: Ett ljus av elfenben eller polerat trä som dock uppför sig som ett vanligt vaxljus – det vill säga brinner. Det speciella med ljuset är att det aldrig brinner ned – lågan får bränsle från guden. Kraften aktiveras när ljuset tänds. Den som håller i ljuset får lättare att övertala folk. Alla slag mot attributet PER samt för färdigheterna Berättarkonst, Diplomati, Förföra, Ledarskap, Skådespel och Övertala blir en nivå enklare (–Ob1T6). Dessutom upplyses samorimannen av ett tydligt skimmer som gör att alla har en nivå svårare (+Ob1T6) på alla anfallsmanövrer mot den som bär ljuset. Samorimannen har dock även han en nivå svårare (+Ob1T6) på eventuella anfallsmanövrer så länge han håller i ljuset. Alla noviser tilldelas ett heligt ljus när de upphöjs till samorimän.

Predentstav: En vanlig trästav med Pelias symbol i ena änden. Symbolen är tillverkad av metall – ofta koppar men ibland även förgyllt silver. Staven aktiveras när en predent av samoriska läran håller den med båda händerna (i tvåhandsfattning alltså). Då detta sker skapas en gudomlig solstråle med en radie på en meter, som kan användas för att lysa upp ett område. Ett starkt skimmer lyser dessutom upp användaren och gör alla anfallsmanöver riktade mot predenten två nivåer svårare (+Ob2T6) att genomföra. Denna verkan fungerar dock åt två håll – även predenten har två nivåer svårare på alla anfallsmanövrer så länge staven är aktiverad. Stavens användare kan utöver detta även kontrollera första, andra och tredje gradens helioner – dock ej framkalla eller gestalta dem.

Fakta om den samoriska läran

Gudomar: Aurias, Pelias.

Godtagbara offer: Gåvooffer, Slaktoffer.

Heligaste dag: 1 sommarmånad.

Övriga heliga dagar: 1 frostmånad, 1 göjemånad, 1 vårmånad, 1 gräsmånad, 1 blomstemånad, 15 blomstermånad, 1 hömånad, 1 skördemånad, 1 höstmånad, 8 höstmånad, 1 slaktmånad, 1 vintermånad, 15 vintermånad, 1 mörkermånad.

Ceremonier: Aurias förkämpe (6), Aurias ljusbärerska (2), Betvinga väsen av tredje rangen (6), Divination (3), Exkommunicera (2), Förbannelse (4), Fördriva sjukdom (4), Hela sårad (1), Helga (2), Helgad cirkel av tredje rangen (3), Ingjuta mod (2), Skapa heligt föremål (1), Sköld mot vandöda (6), Vanhelga (2), Välsigna rustning (2), Välsigna vapen (2), Välsignelse (1), Äktenskapets ceremoni (1), Äktenskapets upplösande (1).

Allmänna tabun: Den troende får inte ända en annan människas liv, annat än i yttersta nödfall eller i enlighet med religionens bästa.

Allmänna förpliktelser: Den troende måste göra vad han kan för att hjälpa en medmänniska i svår nöd.

JORDMODERNS KLOSTER

Jordmodern förekommer i de flesta kulturer. I Asharina är hon känd som Eliana, i Drunok som Lenae och i Mûhad som Aûsi. I det jargiska kejsardömet dyrkas hon i hemlighet under namnet Leticia. Läran om den livgivande jordmodern är densamma över hela Mundana, även om seder och ceremoniel ofta skiljer sig från varandra.

Gudinnan

Jordmodern brukar beskrivas som en vacker och välskapt kvinna av obestämbar ålder. Hennes hår är långt och blont och hennes ögon är mörka. Hon är klädd i lätta, ljusa kläder och rör sig graciöst såsom anstår livets främsta representant. Samtidigt antyder hennes vältränade kropp att hon inte drar sig för kroppsarbete.

Religionens bakgrund

I tidens gryning växte Jordmodern upp ur jorden, spirande av livskraft. Den uppgift hon hade fått av Den högre makten, ett märkligt väsen, äldre än tiden själv, var att vårda allt det liv som växte upp ur marken eller kom ur havet. Långa tider gick och Jordmodern tog hand om de växter som trängde upp genom Mundanas yta. Därefter kom djur från havet. Det var fåglar, ödlor, hästar, björnar och många andra varelser. Slutligen kom människor, alver, dvärgar och andra folk i båtar över vattnet till Mundana. Alla blev de Jordmoderns skyddslingar och hon ömsom sådde och ömsom skördade av deras stammar. Dessa blev därför varken för små eller för stora och höll sig starka och friska. Med sin vänstra hand sådde hon frön ur livets korg och i den högra höll hon svärdet Vug, varmed hon skördade de döda.

En dag blev Vug stulet. Svärdet kom snart i Dibuks ägo. Dibuk var en gud som helt nyligen hade kommit vandrande till Mundana från ingenstans. Han utgav sig för att vara vandringsmännens gud och för att skaffa sig makt bland gudarna lät han smida om Vug till en lie. När detta var gjort visade han sitt rätta ansikte – Döden. Med lien, som han kallade Vugal, dräpte han levande varelser efter eget tycke. De andra gudarna svek Jordmodern och utropade Dibuk till dödsgud. Att skörda bland sina barn var inte längre Jordmoderns uppgift.

Dibuk gick hårt fram med lien bland människorna. Under denna tid, kallad de mörka åren, samlade sig ett antal bönder för att sätta sig till motvärn. En förbittrad kamp fördes mot rövare, vättar, troll och de gudar som avskydde den livskraft som Jordmodern stod för. Vid ett tillfälle lyckades Dibuk även lura med sig den svagsinte Vontar, vilket resulterade i dvärgarnas krig mot alverna. Åren som gick präglades av stridigheter, men Jordmoderns anhängare blev fler och fler och slutligen blev tiderna åter fridsamma. Anhängarna lade ned sina vapen och återgick till att bruka jorden, men slutade inte för den sakens skull bejaka den sanna läran. Jordmodern, som hade hjälpt dem på slagfälten, fortsatte att hjälpa dem i det dagliga livet. Hon höll sjukdomar borta och gav goda skördar. Hon var böndernas gud.

En rest av de mörka åren var ett sällskap, kallat Vugs orden som med vapen i hand försvarade Jordmoderns intressen varhelst de var hotade. Denna orden finns fortfarande kvar och dess anhängare är skickliga krigare som med stor hängivenhet dyrkar Jordmodern. Vugs orden reser ständigt runt i Mundana men har sitt främsta kapitelhus i Arlon i Drunok.

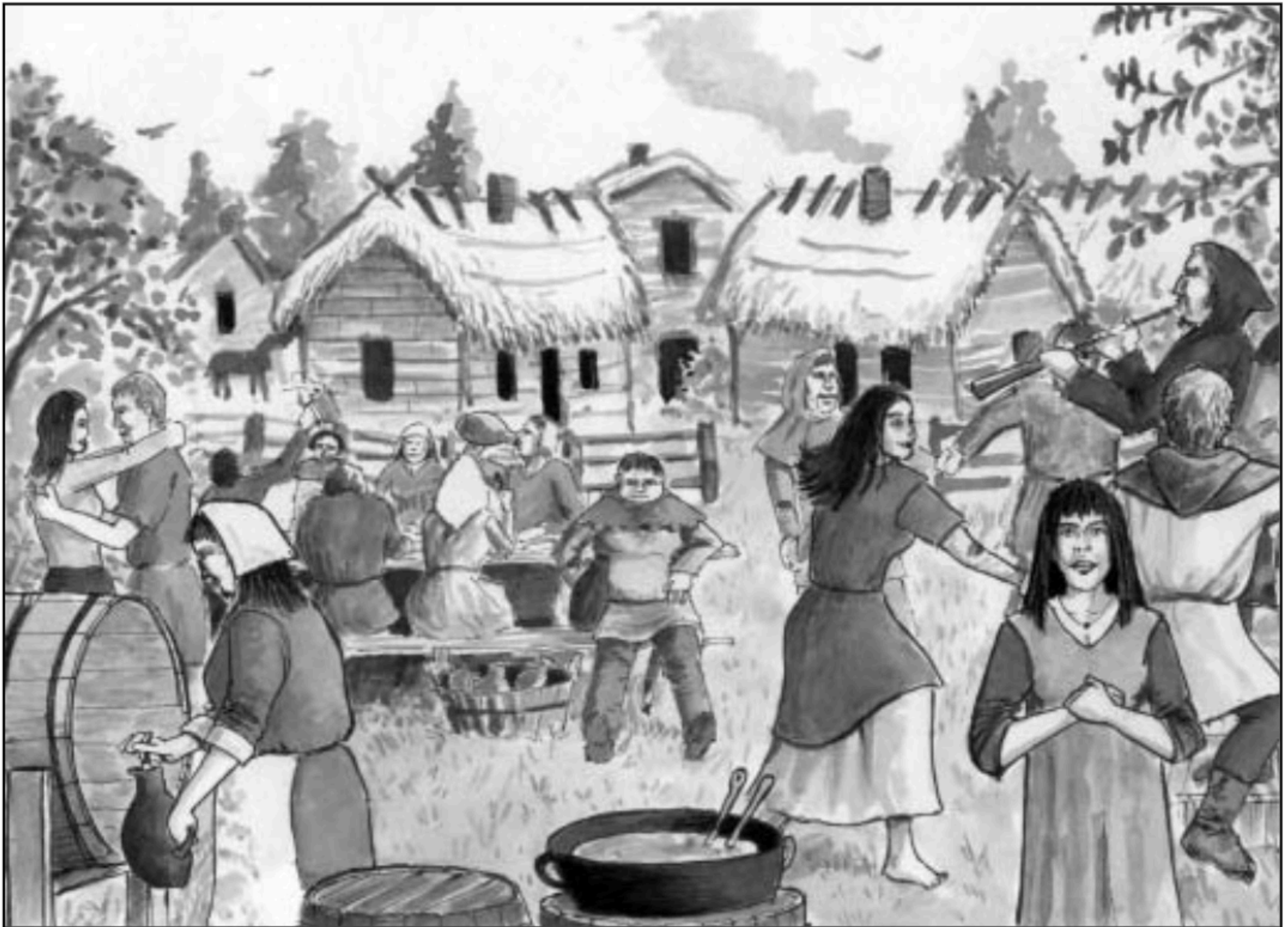
Doktrin och budskap

De troende främjar och skyddar livet hos alla varelser som står under Jordmoderns beskydd. Att bruka marken och sköta boskap är det finaste en varelse kan göra. Alla andra sysselsättningar finns bara för att hjälpa bönderna. Smeden tillverkar redskap för jordbruk, krigaren försvarar bönderna, munken sprider läran om livet och så vidare. Målet för den enskilde troende liksom för religionen som helhet är en värld i harmoni där livet får fortgå utan krig, farsoter och förstörelse. Detta uppnår man genom att vara god mot andra varelser och på så sätt aldrig vara skuld till fientligheter. Även i grunden onda varelser som troll och vättar skall behandlas väl så att deras släkte så småningom blir fredligt och kan bruka jorden som hederligt folk. Våld är av ondo och gör ofta mer skada än nytta på längre sikt.

När en varelse dör kommer dess själ att återvända till Jordmodern. Hon kommer att låta dess kraft bli ett nytt liv som föds i samma ögonblick som det gamla dör. En Jordmodern trogen själ kommer att bli något ståtligt, kanske en riddare i Vugs orden, en vis munk eller en rik och lyckosam brukare av fruktbar jord. En otrogen syndare som dyrkar livets fiender såsom Dibuk kommer att bli ett träd eller en planta. Detta är vad personen föds till. Den gode föds kanske i en familj av goda bönder med ljusa framtidsutsikter, men det han gör under sitt liv påverkar också hans framtid. På samma sätt kan man genom ett gott och rättskaffens leverne nå oanade höjder. De usla själar som återföds till träd, buskar eller djur kan ofta renas under sin livstid genom den nära kontakt dessa har med naturen och Jordmodern. När de sedan återföds kan de bli trogna Jordmodern, såvida inte någon annan gud lyckas stjäla de förtappade själarna och använda dem för egna syften. Detta händer allt för ofta och många själar kan därför aldrig bli rena.

Jordmodern gör vad hon kan för sina anhängare; och hon är en mäktig gudinna. Genom den ondska som sprids, både av andra gudar och deras anhängare, blir oskyldiga ofta lidande. Allt eftersom Jordmodern blir starkare minskas detta lidande, men helt kan det nog aldrig kväsas. Genom att själv vara god, hjälpsam och förlåtande kan man minska lidandet för andra och ju fler som gör det desto mindre blir lidandet för alla och desto starkare blir Jordmodern.

Sker Jordmoderns vilja kommer Mundana att bestå i eviga tider och livet kommer så småningom att bli som det var innan de mörka åren. Många andra gudar försöker av olika anledningar störta folken, levande och döda, i en sista strid för att sedan, antingen skapa en annan tillvaro eller låta Mundana sväljas i det eviga mörkret. Eftersom nästan alla levande varelser helst av allt vill att världen skall bestå och förbättras kommer Jordmodern troligen till slut att vinna dem alla till sin skara. Innan så sker måste alla dock vara beredda att gå i strid för världens fortlevnad om någon annan gud skulle försöka inleda 'den sista striden'.



Det är enligt prästerskapets lära förbjudet att inleda fientligheter. Detta är den allra viktigaste regeln. Alla skall bemötas med vänlighet så länge de själva är vänliga. Är de fientliga skall man försöka få dem vänligt inställda. Om det inte går skall man hellre lämna dem än munhuggas eller slåss med dem. Är man själv eller någon annan hotad till livet eller på annat sätt skändad skall man dock genast med kraft ingripa. Man får inte stillasittande bevittna hur någon eller något lider oförtjänt skada. Ett annat förbud gäller brukandet av jorden. Det är inte tillåtet att av växtbestånd, odlingar eller djurstammar skörda mer än det klarar av. Om alla följer denna regel är livets seger över förstörelsen snart beseglad eftersom de levande varelserna och växterna i längden blir fler om de inte utarmas.

För att stärka Jordmoderns makt och för att visa sin tacksamhet skall den troende varje morgon ägna en liten stund åt att be en tacksägelsebön till henne. Bönen kan bes ensam eller i grupp.

Organisation

På många ställen, ett tiotal bara på Asharinahalvön, finns kloster tillägnade Jordmodern. I vart och ett av dessa lever och verkar mellan tio och fyrtio munkar och nunnor. Ett särdrag för religionen är att munkar och nunnor lever sida vid sida. Liv och skapande är en viktig del av religionen och det gäller inte minst i klostren där munkarna och nunnorna uppmanas bilda familj. Klosterinvånarna lever av jordbruk och annan odling, men även på gåvor från troende. Oftast är Jordmoderns kloster befriade från skatt.

Medlemmarna av Vugs orden flyttar ständigt från kloster till kloster. De mottas alltid med öppna armar, i kloster såväl som hos bönder. I gengäld har riddarna vigt sina liv åt att skydda de trogna. Det finns omkring 300 riddare som tillhör Vugs orden och dessa är organiserade i fem kompanier.

Utbredning

Jordmoderns anhängare finns i nästan hela Mundana. Den enkla anledningen till det är att större delen av Mundanas folk lever av jordbruk eller djurskötsel, Jordmoderns intresseområden. Utan tvekan är religionen en av de största om man ser till antalet troende. Däremot finns det flera andra religioner som anser sig vara större eftersom deras anhängare är rika och mäktiga.

Symboler

Några av Jordmoderns många symboler är trädet, enbusken, vitsippan, liljan, plogen och skäppan. Vid de stora festligheterna smyckar kvinnorna sig ofta med blomsterkransar.

Vugs ordens symbol är ett stiliserat, vitt träd i en vit cirkel på grön bakgrund. Symbolen förekommer ofta i hantverk. Vugs orden bär den på sköldar och standar med mera. Vitt och grönt är de färger som används i alla ceremoniella dräkter, fanor, hjälmplymer och schabrak. Används rustning är denna alltid av silverglänsande stål. En ordensriddare ser till att få tag på en vit eller åtminstone ljusgrå stridshingst. Prästerskapet och vanliga enkla bönder har dock sällan kläder i de ’rätta’ färgerna.

Världssyn

Jordmodern förbjuder inte dyrkandet av andra gudar men anser att det är överflödigt. Allt de troende behöver kan de få av henne. Förhållandet mellan Dibuk och Jordmodern är mycket komplicerat. Eftersom Dibuk tog över uppgiften att skörda bland folken är ett visst samarbete mellan de båda gudarna nödvändigt. Det är relativt vanligt att bönder dyrkar både Jordmodern och Dibuk. I Asharina tillbes Jordmodern parallellt med den samoriska läran.

Medlemmar av Vugs orden dyrkar uteslutande Jordmodern. De erkänner att andra gudar finns och accepterar att andra dyrkar dem, men själva anser de att de endast genom att ha henne som enda gud kan tacka henne för livets gåva. Andra religioner brukar ha ett gott förhållande till Jordmoderns anhängare eftersom deras budskap är fredligt och livsbejakande.

Heliga dagar

I slutet av sommaren eller i början av hösten håller man en glädjefest till Jordmodern, i samband med skörden. På samma sätt håller man en fest mitt i vintern för att det åter skall bli vår. Vinterfesten är vanligen en ganska lugn tillställning men på många håll hör det till att åtminstone männen blir redlöst berusade under festens sista dag. Vinterfestens sista dag räknas förövrigt som religionens heligaste.

Antagning och grader

Första rangen: Medlemmar av första rangen använder mycket tid för att tillgodogöra sig Jordmoderns lära. För att upptas i första rangen krävs det att man lyckas med minst ett av framgångsslagen för yrkesgruppen Troende (se sidan 7). En medlem förbinder sig att tjänstgöra 24 veckor per år i klostrets tjänst. I utbyte får medlemmen 12 veckors fri undervisning per år. Medlemen kan tillgodogöra sig en del av de gåvor som bönderna skänker till templet.

Andra rangen: Medlemmar av andra rangen verkar genom att sprida jordmoderns lära och hjälpa bönderna i deras dagliga arbete. För att upptas i andra rangen krävs det att man lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ceremoni samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Jordbruk eller Växtlära. En medlem förbinder sig att tjänstgöra 24 veckor per år i klostrets tjänst. I utbyte får medlemmen sex veckors fri undervisning per år. Medlemmen kan tillgodogöra sig en del av de gåvor som bönderna skänker till klostret.

Tredje rangen: Medlemmar av tredje rangen vårdar sjuka och fungerar som lärare för medlemmar av första och andra rangen. För att upptas i tredje rangen krävs det att man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Undervisning samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Läkekonst. En medlem förbinder sig att tjänstgöra 18 veckor per år i klostrets tjänst. I utbyte får medlemmen 12 veckors fri undervisning per år. Medlemen kan tillgodogöra sig en del av de gåvor som bönderna skänker till klostret.

Mästare: Mästarna fungerar som stormästarens rådgivare men har i övrigt samma uppgifter som andra medlemmar. För att bli mästare krävs det att man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Ceremoni samt ett svårt (Ob4T6) slag mot Ockultism (Jordmodern). En mästare förbinder sig att tjänstgöra 24 veckor per år i klostrets tjänst. Mästaren kan tillgodogöra sig en stor del av de gåvor som bönderna skänker till klostret och har dessutom rätt att upprätta ett eget kloster om denne så önskar.

Stormästare: Ledaren för ett kloster tillägnat Jordmodern. För att bli stormästare krävs det att man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Ceremoni samt ett svårt (Ob4T6) slag mot Jordbruk. Stormästaren förfogar över (och fördelar) de gåvor som bönderna skänker till klostret.

Hierarkin inom väktarordern liknar den i resten av religionen. De första rangerna heter första, andra och tredje rangens tempelherre. De sista två kallas tempelmästare respektive tempelstormästare. Varje kompani leds av en tempelstormästare.

Heliga föremål

Moderns lilja: En vit blomma som aldrig tycks vissna. Om blomman läggs under huvudkudden under ett natt av älskog blir svårigheten för kvinnan att bli havande två nivåer enklare (–Ob2T6). Liljan tilldelas alla medlemmar.

Liljeduken: Den som kramar duken mot sitt hjärta minskar sin Smärta med Ob1T6 poäng. Duken kan bara användas en gång per tillfälle då rollpersonen återfår Smärta på normalt sätt. Alla medlemmar som nått rang två tilldelas liljeduken.

Den vita huvan: Den som ikläder sig den vita huvan har en nivå enklare (–Ob1T6) på alla TÅL-slag som slås för att avgöra en sjukdoms utveckling. Den vita huvan tilldelas medlemmar av tredje rangen.

Livets mantel: En grön mantel med ett vitt stiliserat träd broderat på brämen. Vandöda med rang tre eller lägre kan inte röra, påverka eller skada bäraren. Livets mantel tilldelas mästare.

Fakta om Jordmoderns kloster

Gudom: Jordmodern.

Godtagbara offer: Gåvooffer, slaktoffer.

Heligaste dag: 1 januari.

Övriga heliga dagar: –

Ceremonier: Divination (3), Exkommunicera (2), Feberfördrivning (1), Fruktbarhet (2), Förbannelse (4), Fördriva sjukdom (4), Helga (2), Helgad cirkel av tredje rangen (3), Livskanalisering (7), Skapa heligt föremål (1), Sköld mot vandöda (6), Vandödas förtäljare (1), Vanhelga (2), Varsebli djur (1), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En troende får aldrig inleda fientligheter. Man får inte tortera eller åsamka varelser onödig plåga. Det är inte tillåtet att av växtbestånd, odlingar eller djurstammar skörda mer än det klarar av.

Allmänna förpliktelser: Alla skall bemötas med vänlighet så länge de själva är vänliga. En troende får inte bruka våld, såvida inte Jordmoderns barn är hotade. Man får inte stillasittande bevittna hur någon eller något lider oförtjänt skada. Man måste förlåta den som ber om förlåtesle. Man måste göra allt för att hjälpa den som ber om hjälp.

EIFREMERNA

Eifremerna, eller de glömda gudarnas systraskap som de också kallar sig, är en av Asharinas mer ljusskygga sekter. Den samoriska Zoriánorden har liksom Daakkyrkan utsett eifremerna till religionens fiender. De glömda gudarnas systraskap förrättar således sin dyrkan i hemlighet.

Gudomarna

Eifremerna tillber de gamla gudarna: Unda, Nasuod och Barantu. Unda är skaparguden som skapat världen, Nasuod är den bevarande guden som skall hålla världen levande och Barantu är den gud som skall komma att förgöra världen.

Religionens lära

Religionen förespråkar stasis, ett tillstånd av ingen förändring, intill den dag världen går under. Enligt eifremerna närmar sig den sista dagen med stormsteg och det enda som kan förhindra detta är en återgång till stasis.

En eifrem måste avsvära sig alla andra religioner. Dessutom skall hon verka för att bibehålla ordning och stasis i universum, främst genom goda relationer med de gamla gudarna (vilket innefattar blodsoffer) samt ett aktivt motverkande av vetenskap och nydaning.

Organisation och utbredning

Läran om de gamla gudarna härstammar troligtvis från tiden före Samors tidevarv. Religionen är i dagsläget hemlig för alla utom medlemmarna. Då och då görs trevande försök att värva nya medlemmar men man måste ofta gå mycket försiktigt fram. Då den statiska läran om en definierad början, mitten och slut så fundamentalt strider mot den samoriska lärans eviga omvälvning så ses religionen inte på med blida ögon. Zoriánorden har till och med för vana att halshugga eller klosterfängsla ”de förtappade systrarna”.

Eifremerna möts i speciella offerlundar eller i sedan länge glömda källarvalv. Religionen som sådan är geografiskt sett vida spridd, men medlemmarna är få och inflytandet (även det osynliga) ganska litet. De flesta av medlemmarna samt alla högre officianter är kvinnor. Eifremerna lockar dock även många män.

Antagning och grader

Novis: Novisen måste visa sig värdig och får ofta agera springpojke eller bulvan för eifremernas sällskap. Novisen får inte delta i eifremernas hemliga offerritualer. För att bli antagen som novis gäller det att man lyckas med minst ett av framgångsslagen i yrkesrutan för Troende (se sidan 7). Novisen förbinder sig att skänka en tiondel av sin inkomst till eifremerna.

Medlem av första cirkeln: En medlem av första cirkeln har rätt att bevista eifremernas offerritualer. För att bli antagen som medlem av första cirkeln krävs det att man lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Andeförnimmelse och ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ockultism (de gamla gudarna). En medlem av första cirkeln förbinder sig att skänka en niondel av sin inkomst till sällskapet och tjäna kulten 12 veckor per år.

Medlem av andra cirkeln: En medlem av andra cirkeln har rätt att assistera vi offerritualer. För att bli antagen som medlem av andra cirkeln krävs det att man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Andeförnimmelse och ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ceremoni. En medlem av andra cirkeln måste skänka en åttondel av sin inkomst till sällskapet.

Andetjänare: En andetjänare har rätt att officiera vid offerritualer. För att bli antagen som andetjänare krävs det att man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Andeförnimmelse och ett normalsvårt (Ob3T6) slag Ceremoni. Endast kvinnor kan bli andetjänare. En andetjänare måste vid upphöjandet offra en oxe och fyra får till de gamla gudarna.

Gudaropare: En gudaropare har rätt att officiera vid offerritualerna på midsommaraftonen. För att bli antagen som gudaropare krävs det att man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Schamanism samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot språkfärdigheten Barantu. Endast kvinnor kan bli gudaropare. En gudaropare måste vid upphöjandet riva ut sina ögon som offer till de gamla gudarna.

Heliga föremål

Försvinnandets ring: Alla eifremer äger en tumring av trä. Ringen gör att bäraren inte lämnar några tydliga spår. Det blir alltid en nivå svårare (+Ob1T6) att Spåra bäraren.

Gudarnas skydd: En amulett av trä som skyddar bäraren mot all magi vars magnitud inte överskrider två. Amuletten stoppar magi som är avsedd att påverka den troende direkt. Alla medlemmar av första cirkeln tilldelas en gudarnas skyddsamulett.

Gudastaven: En stav av ek som tilldelas gudaroparen. Den som håller i staven kan lokalisera, identifiera eller upptäcka föremål som befinner sig inom 30 m.

Fakta om Eifremerna

Gudomar: Unda, Nasuod och Barantu.

Godtagbara offer: Blodsoffer, slaktoffer.

Heligaste dag: 28 juni.

Övriga heliga dagar: –

Ceremonier: Artefaktindikation (1), Divination (3), Helga (2), Skapa heligt föremål (1), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En troende får inte dyrka några andra gudar än de gamla gudarna.

Allmänna förpliktelser: En troende får aldrig använda sig av färdigheten Besvärjelse, undantaget för nomotropi.

ARACHNAS FOLK

Arachnas folk är en liten kult som främst håller till i Västmark. De är hängivet fanatiska men tämligen fredliga, och tror på den enkla sanningen att spindelgudinnan Arachna spinner världens gång och att tiden dör den dagen hon slutar väva sina trådar. Spindlar dyrkas som heliga djur.

Gudinnan

Arachna är den enda gudomen i arachnidkulten. Hon är en gudinna, en spindel med tusen ben som spunnit sitt nät sedan tidens födelse och som kommer fortsätta spinna tills tiden själv dör. Det sägs att oro i världen beror på att Arachna emellanåt spinner tunnare trådar, och när något går riktigt illa så har en tråd i väven gått av. En brusten tråd går aldrig att reparera och det blir svårare att spinna ju fler trådar som gått av. På sista tiden har Mundana skakats av fler orosmoment än på länge, och anhängare till Arachna pekar på att spindelmodern börjar bli trött.

Religionens lära

Eftersom spindelns nät inte är starkare än sin svagaste tråd, så måste varje del i helheten skydda varje annan del i helheten. I praktiken innebär detta att anhängarna tror på orsak och verkan och att det är allas ansvar att se till att ingen tråd i nätet brister. Hot mot nätet måste röjas ur vägen. Sålunda har kulten tio böcker med regler för vad man får och inte får göra, baserat på vilken verkan handlingarna kan få. Böckerna kallas Arachnas lära, och bryter någon mot dessa regler anses han vara ett hot mot Arachnas spinnande och måste utplånas från nätet. Några av de viktigaste reglerna sammanfattas i rutan på sidan 40.

Organisation och utbredning

Arachnas folk är egentligen en enda stor kult, och större delen av dess medlemmar finns i Västmark. Kulten har ett överhuvud, en kvinna som kort och gott kallas för Spindelkvinnan. Hon håller till i kultens säte som ligger i Sumpskogen i Västmark. Hon är den enda som har tillgång till Arachnas lära, och blir därmed också enväldig domare i de fall där hot mot Arachnas spinnande kan komma på tal.

Större delen av kultens medlemmar bor i Sumpskogen. De vill helst bli lämnade ifred, och blir bara aggressiva om någon hotar den stora väven. När detta händer, ser de dock inte mellan fingrarna för att ta hand om problemet och därför kan kulten av många uppfattas som våldsam och grym. Kulten har ännu inte rönt erkännande hos någon furste i Västmark. Den samoriska läran dömer ut Arachnas folk som en ond religion och Zoriánorden gör sitt bästa för att avslöja kultens medlemmar och omvända dem.

Kulten dyrkar spindlar i alla former. Redan tidigt lär man sig att känna igen olika arter och vad man kan använda dem till. Spindlarna anses vara Arachnas utsända i världen, och de upprätthåller de trådar som hon spunnit. Spindlar används också i kampen mot de som förstör väven – Arachnas fiender har funnits kvävda eller tömda på näring under en tjock kokong av spindelväv och andra har dött i hemska kramper. Medlemmar i kulten har en skrämmande kontroll över insekterna och kan använda dem både som spioner, mördare och budbärare.

Antagning och grader

Spinnare: En lärjunge får under en månads tid lära sig principerna bakom Arachnas läror, och sedan möter han 'Spindelkvinnans kyss'. Den består av att han får en extremt giftig och aggressiv spindelhona placerad framför sitt ansikte, och om hon inte biter honom (kysser honom), anses han vara värdig och upptas i kulten. Passerar lärjungen detta test, anses han ha blivit en spinnare. Rent regeltekniskt måste den blivande spinnaren lyckas med minst ett av framgångsslagen för yrkesgruppen Troende (se sidan 7). En spinnare förbinder sig att tjäna Spindelkvinnan 24 veckor om året och avlägga motsvarande 50 silver i tribut vid varje högmässa.

Spindelpräst: Spindelpräst blir man inte av eget val. Arachna väljer ut de som hon anser har gåvan att förstå och kommunicera med spindlar, och detta visas genom att en spindel spinner ett stort nät utanför prästens dörr. Detta är tecknet på att han är en av de utvalda, och vill han då acceptera titeln som Arachna har gett honom, får han genomgå en liknande ritual som Spinnare utsätts för. För att överleva testet krävs det att man klarar ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Qadosh. Ett misslyckande innebär exkommunicering och i värsta fall döden. En spindelpräst förbinder sig att tjäna Spindelkvinnan 36 veckor per år men kan vid varje högmässa tillgodogöra sig motsvarande ca 1.000 silver i 'lön'.

Spindeljungfru: Endast kvinnor kan uppnå denna rang, och de väljs ut av Spindelkvinnan. Jungfrurna är Spindelkvinnans



närmaste tjänare och livvakter, och fungerar alltså både som hennes personliga hushållare och krigare. En spindeljungfru tränas i att slåss med svärd, och en fullärd jungfru är en livsfarlig krigare. Deras vapen är alltid täckta med ett tunt stråk av gift från en spindel. Giftets natur varierar, beroende på vilken effekt som vill uppnås. En spindejungfru tjänar Spindelkvinnan dygnet runt under hela året. En gång per år kan hon dock beviljas en kortare tids ledighet – maximalt en till två veckor. Övriga medlemmar håller spindeljungfrurna med kost och logi.

Heliga föremål

Åttafotingen: En ring gjord av åtta spindelben, alla knutna till varandra för att forma en cirkel. Om ringen bärs på lillfingret, får bäraren ökad förflyttningsförmåga med två (+2) meter per runda. Alla medlemmar tilldelas en åttafoting.

Spindelögat: En liten pärla med vars kraft man kan kontrollera en insekts handlingar, till exempel en spindels. Spindelögat tilldelas alla spindelpräster.

Arachnas tråd: Detta är ett halsband spunnet av tråd från flera spindlar. Bäraren har två nivåer enklare (–Ob2T6) på alla TÅL-slag för att minska verkan från alla sorters spindelgifter. Endast spindeljungfrur får bära detta halsband.

Fakta om Arachnas folk

Gudom: Arachna.

Godtagbara offer: Blodsoffer, slaktoffer, själsoffer.

Heligaste dag: 25 juli.

Övriga heliga dagar: –

Ceremonier: Divination (3), Exkommunicera (2), Förbannelse (4), Förstöra heligt föremål (1), Helga (2), Percunctor (2), Skapa heligt föremål (1), Spindelhamn (2), Vanhelga (2), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En kultmedlem får inte döda en annan kultmedlem, ens i självförsvar. Ingen kultmedlem får vägra en order från Spindelkvinnan.

Allmänna förpliktelser: En kultmedlem får inte avsiktligt döda en spindel eller förstöra ett spindelnät. En kultmedlem får inte avsiktligt ta bort en spindel från sin kropp. Om man blir biten av en spindel får man inte ta någon form av motgift – detta är Arachnas vilja.

DET VITA KLOSTRET

DET VITA KLOSTRET var från början namnet på den väldiga byggnad av vit sten som en tidig munkorden levde i. Senare har det kommit att bli namnet på religionen. Det vita klostret omges av mycket hemlighetsmakeri och mystik. Det är därför ytterst få som verkligen vet något om religionen men många som tror de mest underliga saker.

Gudomarna

De väsen som dyrkas är de fem vindarna. Nordanvinden står för aggressivitet och vrede. Östanvinden symboliserar rädsla, ensamhet, hopplöshet och sorg. Sunnanvinden står för självuppoffring och kärlek medan västanvinden svarar för hopp och glädje. Den femte vinden är den som blåser i hjärtat och den står för det mystiska.

Religionens lära

Det viktigaste för en levande varelse är att vara i harmoni och balans. Man strävar efter att uppnå jämvikt mellan de olika vindarna. Genom meditation och böner, samt genom att utsätta sig för de vindar vars egenskaper man behöver, kan man uppnå denna jämvikt.

En troende måste hitta balansen i sig själv och därefter hjälpa andra att hitta den. Nästan alla har från början alltför mycket av den våldsamma nordanvinden inom sig och måste därför först skolas i sunnanvindens lära. Våld accepteras om det tjänar religionens syften.

Vägen till fullkomlig balans kan ofta vara svår och snårig. Varje handling en människa gör kan leda till att balansen rubbas. På samma sätt kan en människas ovilja att handla också bidra till en övervikt på endera sidan vilket förstås också rubbar balansen.

Organisation och utbredning

Religionens högsäte är det vita klostret – en stor borg av vit sten mitt på nordöstra Damariens karga slätter. Där sitter den Äldste, högst i rang av alla. På ett antal platser i Mundana finns andra kloster, vart och ett styrt av en person med titeln den Högste. I närheten av klostren finns människor som delar munkarnas lära men som på det hela taget lever vanliga liv och endast då och då besöker klostret för att be och meditera. Dessa personer kallas skyddslingar och det är bland dem munkarna rekryteras.

Eftersom munkarna är fredliga lämnas de ofta i fred även i länder där andra religioner än den officiella är förbjudna, till exempel i Damarien.

Symboler

Munkar av det vita klostret går klädda i vitt. Munkarna bär varma kåpor som snörats kring livet med ett skärp av tagel eller läder. De Högste bär lätta rustningar och över dessa ärmlösa surcoter i vitt och silver. De Högste har även egna vapensköldar, vars motiv bestäms av den Äldste. Vanliga motiv är stiliserade tårar, hjärtan eller vapen. Den Äldstes sköld består av en balansvåg i svart på silver. Klostren smyckas också med symboler av liknande slag. Vanliga är också byster och statyer föreställande manifestationer av de fyra vindarna.

Heliga dagar

Det vita klostret har ett flertal heliga dagar. De viktigaste av dem är vår- och höstdagjämningarna, då natt och dag är lika långa och jämvikt råder i naturen. De mörkaste dagarna inom klostret är följdaktligen midsommar och vintersolståndet, då antingen ljus eller mörker dominerar. Munkar av tredje rangen är lösta från förpliktelsen att närvara vid de heliga dagarna eftersom detta annars skulle omöjliggöra deras liv i isolering.

Höstdagjämningen: Den första oktober varje år är dag och natt lika långa. Höstdagjämningen firas med tacksägelseböner och sång. Hela kvällen blåser munkarna sedan i långa lurar för att 'tala' till vindarna.

Midvinter och midsommar: Midvinter respektive midsommar (1 januari och 1 juli) är klostrets mörkaste dagar. En total dominans av mörker eller ljus rubbar balansen i naturen och manar till självransakelse och uppoffring. Dessa dagar innebär fasta, självspäkning och avläggande av offergåvor till de fyra vindarna.

Vårdagjämningen: Den första april varje år är dag och natt lika långa. Detta är det vita klostrets heligaste dag. Det är nu nya munkar initieras och ceremonier för upphöjning till högre grader genomförs. Vårdagjämningen firas med tacksägelseböner och sång. Hela kvällen blåser munkarna sedan i långa lurar för att 'tala' till vindarna.

Antagning och grader

Både kvinnor och män av de flesta raser antas av klostret. Samtliga kallas munkar.

Första ringen: En munk av första ringen lär sig läkekonst, helande och liknande samt ceremonin Hela sårad. För att bli antagen krävs att man lyckas med minst ett av framgångsslagen för yrket troende. En munk av första ringen förbinder sig att tjäna det vita klostret 24 veckor om året och måste avsäga sig alla sina världsliga tillhörigheter till den Högste. I utbyte får munken tillgodogöra sig 18 veckors fri undervisning per år. En munk av första ringen får inte medvetet skada eller döda en annan intelligent varelse – detta är tabu.

Andra ringen: När en munk uppnår andra ringen skickas han eller hon ut för att hjälpa och utbilda klostrets skyddslingar och sprida läran. Denna uppgift är knuten till hopp och glädje; och munken får lära sig övertalning och sång. Munken kan också lära sig ceremonierna Den totala förståelsen, Percunctor samt Delad kunskap. Kravet för att bli antagen är ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ockultism (det vita klostret). En munk av första ringen förbinder sig att tjäna det vita klostret 30 veckor om året. I utbyte får munken tillgodogöra sig 12 veckors fri undervisning per år. En munk av andra ringen får inte medvetet skada eller döda en annan intelligent varelse – detta är tabu. Munken får heller inte neka en människa hjälp – detta är en förpliktelse.

Tredje ringen: En munk av tredje ringen får känna på östanvindens ensamhet och hopplöshet. Munken skall under större delen av året vistas ensam på en ogästvänlig plats, t.ex. ett berg, för att lyssna till vindarna. Man kan lära sig ceremonin Frammana sylf. Kravet för att nå tredje ringen är ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ockultism (det vita klostret) samt ett svårt (Ob4T6) slag mot VIL. En munk av tredje ringen förbinder sig att leva som eremit under årets 36 varmaste veckor. Under de 12 vinterveckorna erbjuds munken fri undervisning men tillåts endast träffa och tala med sin lärare. I övrigt råder alltså fullständig isolering – detta är en förpliktelse.

Fjärde ringen: Munken får nu på allvar lära sig att använda sin aggressivitet. Antagningskravet är att man har klarat tredje ringen samt att man under rituella former obeväpnad lycktas fånga och döda ett vilt djur. Djur av denna art får man sedan ett starkt andligt band till; och man kan även be djurets själ (totem) om hjälp. Regeltekniskt fungerar detta som en gudomlig intervention (se sidan 249 i regelboken). Man får också möjligheten att lära sig ceremonierna Vindstöt och Paralyserande smärta. Det är bland den fjärde ringens munkar som den högste, den femte ringens munk som han också kallas, rekryteras. Munkar av fjärde ringen förbinder sig att tjäna det vita klostret 32 veckor per år och får i utbyte 12 veckors fria studier. En munk har fyra veckors ledighet varje år, och tillåts så resa hem för att träffa sin släkt.

Fakta om Vita klostret

Gudomar: De fem vindarna.

Godtagbara offer: Gåvooffer. Slaktoffer och blodsoffer är tillåtna från och med fjärde ringen.

Heligaste dag: 1 april.

Övriga heliga dagar: 1 juli, 1 oktober, 1 december.

Ceremonier: Delad kunskap (4), Den totala förståelsen (6), Divination (3), Exkommunicera (2), Frammana sylf (6), Förbannelse (4), Förstöra heligt föremål (1), Hela sårad (1), Helga (2), Paralyserande smärta (4), Percunctor (2), Skapa heligt föremål (1), Vanhelga (2), Vindstöt (6), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En troende får inte dräpa, såvida dråpet inte tjänar religionens intressen.

Allmänna förpliktelser: En troende får inte använda våld såvida det inte tjänar religionens syften.

Heliga föremål

För varje grad man uppnår inom det vita klostrets hierarki, tilldelas man en helig ring.

Fridens ring: Minskar vattnets vågor och vindens styrka ett steg (se sidan 109 i Mundana).

Hoppets ring: Gör att bäraren återfår Ob1T6 poäng utmattning extra, varje gång utmattning återhämtas normalt.

Lyssnandets ring: Gör alla talade språk begripliga i alla dess tolkningar för bäraren av ringen. Observera att bäraren inte kan tala, läsa eller skriva språket – enbart förstå det som talas.

Stormens ring: Den som bär denna ring kan ingjuta skräck i andra. Den som bäraren pekar på med sitt ringfinger måste lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot VIL för att inte genast fly minst 30 meter från ringbäraren.

KRISTALLORDEN

Kristallorden grundades för att bekämpa det vita klostret och det är alltjämt en av dess främsta uppgifter. Religionens ursprung är enkla och oorganiserade naturkulter och böndernas folktro. Religionens strävan är att med gudarnas hjälp få goda skördar och friska barn, samt att på det hela taget skydda sig från ondskans makter och framförallt det vita klostrets skoningslösa illvilja.

Gudomarna

De gudomar som dyrkas är främst spindelgudinnan Arachna, som kallas Modern och dödsguden Dibuk. Dessutom dyrkas ett stort antal andar. Andarna bebor träd, stenar, sjöar, berg och liknande. Det är till dem man vänder sig med sina vardagsproblem såsom böner om hjälp i jakt och fiske och liknande. Till Modern och Dibuk vänder man sig för att få hjälp med de stora problemen – svält, det vita klostret, krig och annat.

Modern ger sina anhängare välstånd och lycka men hon kan vara mycket farlig. Hon vredgas om man ber om hennes hjälp utan att själv anstränga sig. Hon kan också vara falsk och ge falska löften till de sina.

Dibuk är enklare att förstå sig på – han skonar dem som har en uppgift att fylla i hans stora planer och dödar dem som inte passar in. Han dödar också Kristallordens fiender.

Religionens lära

Religionen tillåter det mesta. Det viktigaste är att med alla medel bekämpa Det vita klostret. Att dyrka andra gudomar vid sidan av Aracha och Dibuk är fullt tillåtet. Man uppmanas också att ta för sig av livets rikedomar. Att stjäla är helt i sin ordning om man har större användning för stöldgodset än den förre ägaren hade. Vem som har störst nytta av föremålen avgörs av närmaste präst som också tar en viss avgift för den tjänsten.

För sin egen skull bör man då och då be. Det sker var som helst, till exempel hemma eller vid en sten i skogen. Det är också brukligt att man offrar pengar, mat, öl och liknande till traktens präst, som vidareförmedlar gåvorna till gudarna.

Varje år måste alla präster samla ihop tio stridsdugliga anhängare var och bege sig ut på fälttåg mot Det vita klostret och dess anhängare. Detta betyder vanligen att varje präst skickar iväg sin lärjunge och tio mer eller mindre väldrillade personer till Targus. Därifrån utgår fälttåget, som vanligen varar i ett par veckor, för att skövla allt som möjligen kan vara i förbund med Det vita klostret. I spetsen för detta företag går elitgardet Dibuks barn. Allt de deltagande kommer över under plundringståget får de behålla, vilket gör att det hela är ganska populärt bland de troende.

Organisation och utbredning

Kristallorden förekommer nästan bara i Damarien där den är relativt stark. Enstaka kolonier finns på andra håll i Mundana. I varje by finns en eller ibland flera präster. Deras uppgift är att sprida läran och hålla de troende under uppsikt, samt att fungera som domare i tvister. Dessa präster behärskar oftast magi. Övriga anhängare av Kristallorden är allt ifrån trälar till förmögna köpmän och riddare.

Varje år samlas alla präster och diskuterar och rådgör i Kristallpalatset, en vacker kyrka i Damariens huvudstad Targus. Här har Dibuks barn, Kristallordens väpnade gren, sitt fäste. De utgörs av ett trettiotal mycket skickliga och hängivna soldater. Legoknektar från när och fjärran söker sig hit för att ansluta sig till religionen. Soldaternas frikostiga löner kommer från bidrag och offer från de troende.

Antagning och grader

För att bli vanlig troende krävs inget annat än en sann övertygelse och regelbundna offer till prästen.

Medhjälpare: Den som vill bli medhjälpare måste lyckas med minst ett av framgångsslagen för yrket troende eller magiker. En medhjälpare förbinder sig att tjäna prästen 36 veckor om året men får i utbyte 12 veckors fria studier.

Präst: För att bli präst måste man lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ockultism (Kristallorden) samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot PER. Inte sällan är det konkurrens om de troende mellan präster i samma område. Traditionen är att man blir upplärd av en äldre präst och under tiden arbetar som hans medhjälpare. En präst förbinder sig att tjäna Kristallorden året om. I utbyte har prästen rätt att ta emot offergåvor för gudarnas räkning.

Heliga föremål

Några specifika heliga föremål finns inte inom religionen men så gott som alla präster äger kraftfulla magiska föremål som går i arv från präst till lärjunge.

Fakta om Kristallorden

Gudomar: Arachna och Dibuk.

Godtagbara offer: Gåvooffer.

Heligaste dag: 12 augusti.

Övriga heliga dagar: –

Ceremonier: Divination (3), Exkommunicera (2), Förbannelse (4), Förstöra heligt föremål (1), Helga (2), Ingjuta mod (2), Skapa heligt föremål (1), Vanhelga (2), Välsigna rustning (2), Välsigna vapen (2), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: Dyrkan av de fem vindarna är absolut förbjudet.

Allmänna förpliktelser: En troende får aldrig skona en medlem av det vita klostret.

XINUKULTEN

Xinukulten är koncentrerad kring trakterna i Damarien, men man kan finna förgreningar från den över hela Mundana. Kultens mål är att medlemmarna ska bli så rena och starka i både kropp och själ, att de blir värdiga att vandra i Xinus armé när han till slut visar sig för dem och leder dem i kamp mot hans rivaler.

Gudomarna

Xinu är visserligen den ende guden som kulten dyrkar, men de erkänner också hans rivaler. Deras exakta antal och vilka de är, hålls hemligt för kultmedlemmarna ända tills de når den högsta nivån som överstepräster. Det sägs dock att rivalerna är åtta stycken. Det primära målet är att arbeta för att betraktas som värdig av Xinu. Xinu har, till skillnad från andra gudomar, faktiskt redan anlänt. Detta vet anhängarna, men de vet inte när han tänker visa sig för dem och hur. Guden har också inkarnater som vandrar över Mundana, och dessa inkarnater kommer hjälpa guden att värdera kultens medlemmar när ankomstens stund är inne.

Religionens lära

Xinu vill ha starka män och kvinnor till sin elitarmé. Många är kallade men få är utvalda, och för att visa sig värdig måste en kultmedlem härda både kropp och själ. Kroppen härdas genom hård fysisk träning i vapen och kondition, intensiv gissling och uthärdande av smärta. Detta betraktas som den enkla biten. Den svåra, den själsliga, består av regelbunden utsättning för fobier, mental tortyr, framkallade skräckupplevelser och extrema stressmoment. Allt detta ges mycket rituella former, och är till för att man skall kunna utstå de prövningar som tiden i Xinus armé kommer att föra med sig.

Organisation och utbredning

Xinukulten har sitt starkaste fäste i Damarien. Den är strikt hierarkisk och mycket hård – är man väl medlem i kulten, lämnar man den inte. Utöver all självgisslan och mental tortyr, anordnar översteprästerna ritualer i de underjordiska källare och kammare som de har till sitt förfogande. Dessa ritualer kan innefatta offer, slakt, intensiv tillbedjan eller mörka mässor. Kultens fiender tas ofta under svarta nätter till dessa sammankomster, för att 'möta Xinu'.

Kultens medlemmar svurna till tystnadsplikt, och det är inte ovanligt att man lever ett dubbelliv när man är med i kulten. Den älskvärde fadern pussar sina barn god natt, och drar sedan på sig kappan och smyger in i grändens skuggor för att offra lamm; den husliga modern bakar bröd och bullar till familjen på dagen, men svär sin kropp och själ till Xinu när mörkret faller. Kulten kan till och med få den troende att dräpa nära och kära.

Antagning och grader

Adept: Adepten är den nyinvigde, som sett Xinus vision och nu vill bli en del i armén. Han måste genomgå en serie prov som innefattar fysisk och psykisk smärta, och sedan aktivt delta i en offerritual där han själv offrar något eller någon som står honom mycket nära. För att bli adept krävs det att man lyckas med minst ett av framgångsslagen för yrkesgruppen Troende (se sidan 7). Adepten förbinder sig att tjäna kulten 20 veckor om året samt offra minst fem djur eller en människa varje år.

Mässare: Denna viktiga nyckelperson i kulten leder ceremonierna och agerar som ett slags språkrör mellan de högsta prästerna och de som är lägre ner i hierarkin. Mässaren är som en slags administratör, som ser till att prästernas viljor blir utförda medan han samtidigt håller ett öga på de lägre kultmedlemmarna så de inte vandrar från Xinus väg. Det är översteprästerna som utser mässarna, och blir man väl vald kan man inte vägra. I praktiken har mässarna det största ansvaret i kulten, vilket innebär att det är en hög omsättning på dem – Xinu ser inte med blida ögon på misslyckanden. Mässaren förbinder sig att tjäna kulten 40 veckor om året.

Heliga föremål

Själsbindel: Denna tygtrasa binds runt ögonen, och framkallar då illusioner och upplevelser som framstår som otäckt verkliga. Bindeln används ofta för att inviga adepeter, men mest populär är den dock mot kultens fiender, där man brukar knyta åt bindeln riktigt hårt och sedan lämna den stackaren inlåst i ett mörkt källarrum, hysteriskt skrikande av skräck och vansinne.

Gisslarens piska: Detta är egentligen inget religiöst föremål, utan en speciell piska som kultens anhängare använder för att gissla sig själva. Den har nio svansar med nio olika typer av krokar längst ut; läderremmarna har små spikar fästa på sidorna och handtaget är täckt med millimeterlånga taggar av stål. Krokarna doppas ofta i nio olika typer av vätskor, för att irritera huden och såren.

Fakta om Xinukulten

Gudomar: Xinu.

Godtagbara offer: Blodsoffer, slaktoffer, själsoffer.

Heligaste dag: 9 september.

Övriga heliga dagar: –

Ceremonier: Divination (3), Exkommunicera (2), Förbannelse (4), Förstöra heligt föremål (1), Helga (2), Percunctor (2), Skapa heligt föremål (1), Vanhelga (2), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En kultmedlem får inte nämna Xinu eller kulten för icke-invigda. En kultmedlem får inte vägra en mässa eller en ceremoni.

Allmänna förpliktelser: En kultmedlem får inte försumma sina dagliga gissel. En kultmedlem får inte dricka alkohol eller nyttja andra njutningsmedel.

CIRZA-TEMPLET

Dyrkan av Cirza kan spåras över fem årtusenden bakåt i Mundanas historia. Tydligen uppkom religionen på ön Vambolien i det nuvarande Melorien, cirefaliernas vagga. De flesta människor i Mundana känner till både Cirza och Cirza-templet eftersom cirefalierna och cirefaliska intressen finns på de flesta platser.

Cirza

Gudomen inom Cirza-templet kallas för Cirza, vilket ungefär betyder 'Mäktigaste fader'. Cirza avbildas som en medelålders lång och smärt man med ljusa klädnader. Ansiktet pryds av en markerad höknäsa, djupa ögon och ett välansat skägg. Håret och skägget är alltid svart. I höger öra finns alltid ett örhänge i guld med Cirzas ring som symbol. Fem punkter korsar ringen och symboliserar de fem pelarna inom dyrkan. Dessa fem är: individens hederlighet, individens rättvisa, individens flit, individens anseende samt det egna folkets välstånd. Den sista punkten är den nyaste och tillkom för knappt 700 år sedan.

Religionshistoria

I den stora tempelbyggnaden tillägnad Cirza i Ciremelo, finns verk skrivna på Tebramad – ett mycket gammalt och ej längre allmänt talat språk. Dessa skrifter talar om hur den nuvarande ön Vamboliens alla mindre stammar och klaner enades efter många år av inbördes stridigheter under en ledare – urfadern Cirzim, 'Cirzas utsände'. Cirzim är fortfarande en viktig person i Cirza-templets historia och han omnämns ett flertal gånger i tzorlack – Cirza-templets heliga skrifter.

Tzorlack-rullarna

Tzorlack-rullarna är Cirza-templets heliga skrifter. De består av ett stort antal skriftrullar som finns bevarade i den heligaste av alla kamrar djupt under övertemplet i Ciremelo. Endast ett fåtal har tillgång till kammaren. Kopior på skriftrullarna finns även i övertemplen i Gordrion och Caserion. Dessutom är det vanligt att handelsstädernas stortempel har vissa delar av tzorlack kopierade. Tzorlack-rullarna blir bara fler och fler, med nya instruktioner och regler att leva efter. Hur dessa nya rullar kommer in i kammaren vet ingen – en dag bara finns det en ny rulle där. Vissa tvivlare påstår att det inte alls är Cirza som nedstiger till Mundana för att bidra med sin vishet utan att det bara är en girig och skrupelfri storprimas som smyger ned med nytecknade rullar. Det finns inga bevis för någotdera påstående.

En strof ur en av tzorlack-rullarna säger: "Mångfald skapar konkurrens och konkurrens lockar individen till stordåd". Detta är en strof som alla cirefalier kan utantill och som ofta citeras och som man lever efter.

Vad det gäller andra raser och skapelsemyt så finns följande i en av de tidigaste rullarna: "Cirza såg att mångfalden var god; tävlan sporrade hans skapelse, så han delade sin skapelse. Pälsade tiraker, Sångarns ätter, Stenens söner, småfolk och storfolk; alla kämpade uppåt mot saligheten." Traditionen att albiner är vördade kommer också från tzorlack-rullarna: "Vit är färgen på skinnet hos mannen som Cirza med öga gott ser." Man skulle kunna nämna att just den här rullen tillkom just då en storprimas i Melorion faktiskt var albino.

Lära

Cirza-templet (Cirzavell) är namnet på den cirefaliska religion som dyrkar gudomen Cirza och hans heliga skrifter i form av tzorlack-rullarna. Cirza-templet är helt grundläggande i det cirefaliska folkets hela mentalitet och existens. Cirza och Cirza-templet genomsyrar och påverkar allt i samhället och i ens närhet. Alla cirefalier tillhör Cirza-templet – annars utesluts de ur gemenskapen, vilket får grava konsekvenser. Även andra folkslag tillber Cirza, men dessa tillhör inte Cirza-templet och ses snett på av de cirefaliska tempelmännen och brukar inte tillåtas bevista de cirefaliska templen.

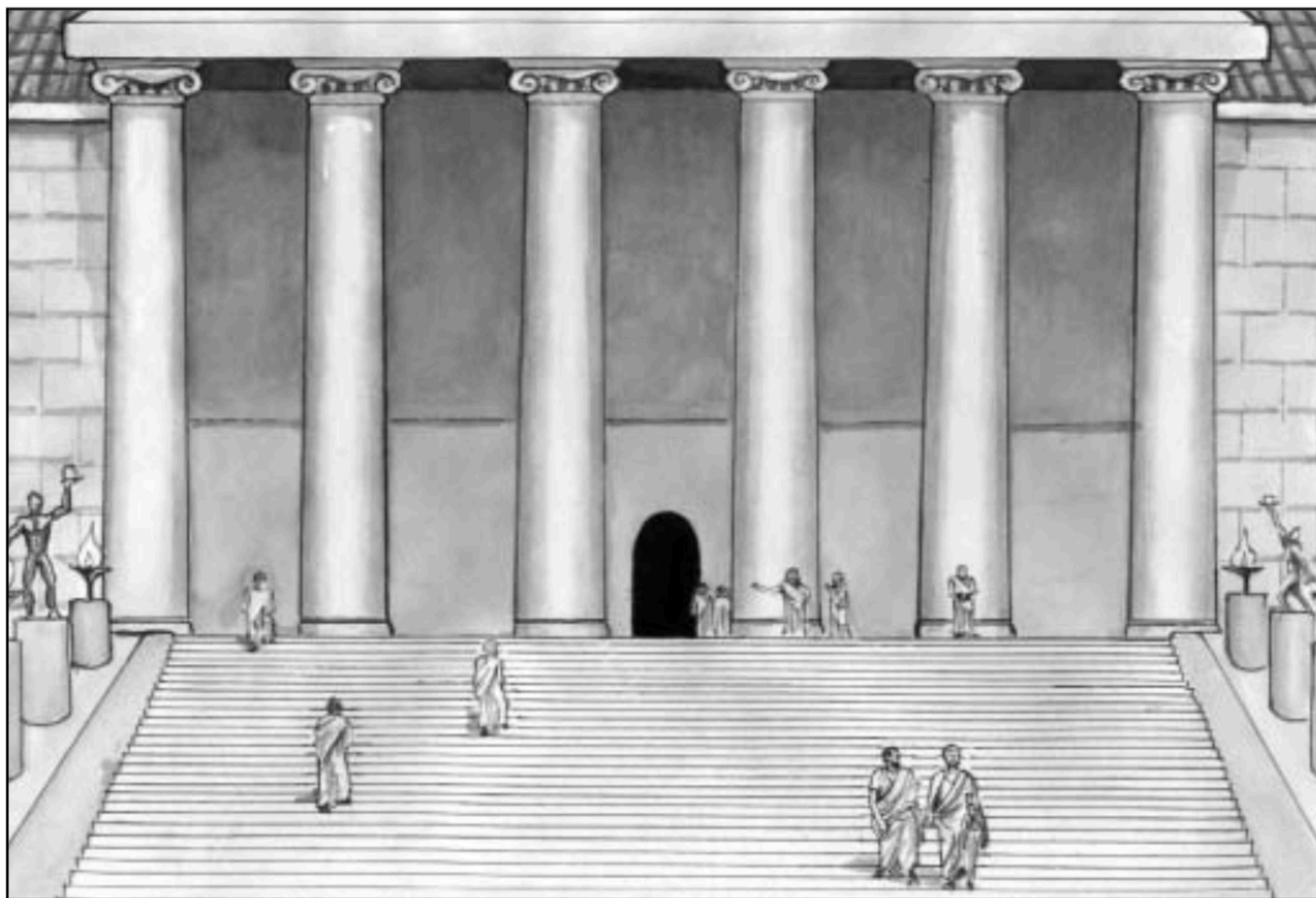
Cirza-templet och tzorlack-rullarna förespråkar fem pelare, vilka sätts samman till en cirkel. Denna cirkel kallas för Cirzas ring. De fem pelare som korsar ringen är; individens hederlighet, individens rättvisa, individens flit, individens anseende samt det egna folkets välstånd. Den sista pelaren är den nyaste och tillkom för knappt 700 år sedan.

Cirza-templet är en sträng religion som lägger sig i ganska mycket i de dagliga göromålen. Många vardagliga skeenden finns beskrivna och kommenterade i tzorlack, även om de flesta inte bryr sig att följa instruktionerna till punkt och pricka. Ord och lagar lärs in redan från tidig ålder vilket gör att det är ytterst få cirefalier som inte bekänner sig till Cirza-templet. Och eftersom Cirzas ord är lag och då Cirza genomsyrar hela mentaliteten och samhället får detta till följd att folket tänker ganska enhetligt och följer vanligtvis de ledord och budskap som Cirza proklamerar – hederlighet, rättvisa samt att rikedom är av godo. Bland cirefalier är brottsligheten förhållandevis mycket låg.

En nyfödd individ välsignas efter ett månvarv i Cirzas namn. Görs inte detta räknas inte barnet som cirefaliskt och måste då avlivas, allt enligt Cirza-templets lagar. När barnet välsignats får det även den typiska symbolen för det cirefaliska folket – en ring med familjens märke eller symbol fastsatt i höger öra. Ringen är ett unikt sammansatt verk av ädelstenar, mönster och material – varje familj har sin egen symbol. Alla måste ha denna ring och den tas aldrig av. På så sätt har cirefalier sällan något efternamn, då ringen berättar vilken familj man tillhör. Om individen bär sköld brukar dessutom familjens symbol bäras på skölden. Under strid bärs också familjenamnet på fanor.

Belöningen för att tillbe Cirza är att få befrielse när man dör. De som levt sina liv rättroget och följt sina uppgifter enligt tzorlack hamnar i paradiset. Om man i stället missköter sig och hamnar i onåd hos Cirza så kommer man att hamna i Skugglandet och där för evigt jagas av bestar som om och om igen kommer att tortera och lemlästa en. Detta medför vanligtvis att en Cirza-troende som råkar ut för en skugglandsupplevelse och lyckas undkomma med livet i behåll troligen blir mycket gudfruktig.

När en cirefalier dör är seden sådan att kroppen skall återföras till närmaste tempel där en primas skall utföra den sista heliga



välsignelsen över kroppen så att dess själ åter finns vid Cirzas sida – om man har skött sig. Därefter brukar kroppen brännas. Alla föremål ärvs tillbaka in i familjen och husfursten avgör vem som får vad. Därför finns det inga direkta begravningsplatser inom det cirefaliska samväldet. Det är dock mycket vanligt att en familj låter en skulptör göra en byst av den avlidne och att denna byst bär den avlidnes familjering. Framstående individer ur en familjs historia skall hedras minst en gång per år, och detta brukar ske i samband med någon slags hyllningsfest.

Cirefalierna är monogama och gifter sig bara med en partner. Man får gifta sig med vem som helst, även med individer inom samma familj. Cirza varken uppmuntrar eller förbjuder giftermål inom släkten – man skall gifta sig med någon som man anser sig kunna leva tillsammans med, att glädjas tillsammans med och föra det cirefaliska arvet vidare och mot större höjder. Man gifter sig alltid i Cirzas namn och detta görs i samband med högtiden Nydaningen. Vid ett giftermål tillhör fortfarande maken och makan sina respektive familjer – ibland så är det ju i samma familj. Traditionen påbjuder också att makan flyttar in hos maken i dennes boning. Dock så går alltid barnen som avlas till makens familj, vilket gör det livsviktigt för en familj att alltid ha minst en son som kan se till att familjen fortlever. När man gifter sig gör man det med Cirzas välsignelse och brudparet får varsin likadan vigselring i vänster öra. Vill ett par skilja sig går detta bra om båda familjernas husfurstar godkänner det. Därefter förs brudparet till Cirza-templet där en tempelman godkänner upplösningen.

En egenhet som förekommer inom det cirefaliska samhället är att det inte på något sätt är förbjudet eller ens konstigt att äkta sina syskon eller att ha sexuella kontakter med medlemmar av sin egen familj. Detta ligger till grund för ett av de stora problemen som cirefalierna står inför: barnadödligheten är stor, på grund av degenereringen, och det föds många barn med olika typer av missbildningar eller handikapp. Dessa barn med synliga handikapp brukar dock sättas ut i skogen eller skickas till Gordrions barnhem där de vid tidig ålder får börja slavarbeta tills de stupar. Att få ett barn som är skadat på grund av inavel, ett begrepp som cirefalier för övrigt inte ens känner till, är en stor skymf och ses som en bestraffning av Cirza. Man försöker snabbt gömma undan ett sådant barn utan att andra familjer får vetskap om hur det ligger till. Trots allt föds många barn helt friska och växer upp utan skador.

Sexuella kontakter mellan cirefalier och icke-cirefalier är enligt tzorlack tillåtna men ändå ovanliga. Skulle resultatet av en sådan kontakt vara ett blandrasbarn förskjuts både barnet och individen som tillhör den cirefaliska rasen av Cirza-templet. Överhuvudtaget skall alltid den cirefaliska rasens renhet bibehållas, enligt tzorlack.

Heliga dagar

Det finns ett fåtal religiösa högtider under året inom Cirza-templet. Högtider medför ineffektivitet och avbräck för handeln och produktionen. Sålunda är antalet festligheter begränsade, men desto mer intensiva när de väl firas.

Nydaningen: 1 april. Cirza-templets håller högmässa på dagen då Melorion som rike skapades för mycket länge sedan. Dessutom firas att våren och sommaren är på väg. Då brukar det vara festligheter och karnevaler i alla cirefaliska städer i

Mundana. Denna helg är mycket viktig och man får inte, enligt Cirza, arbeta under denna dag – om inte arbetet medför extra förnöjsamhet, som till exempel matlagning eller att spela musik. Under Nydaningen sker också alla cirefaliska giftermål, vilket medför att templen vanligtvis är mycket livligt besökta. Under denna helg brukar de flesta kunna lägga sina gräl och dispyter åt sidan och moralen är sällan så hög och stämningen så god som under Nydaningen.

Cirzas dag: 28 augusti. På denna dag skall alla Cirza-trogna offra till sin gud. Offerriterna brukar pågå under ett helt dygn inom det cirefaliska samväldet. Efter själva riten brukar det också vara fest och Cirza-templet bjuder alla på mat och dryck i mängder. Denna högtid får man inte missa – gör man det så kan endast storprimasen själv avgöra om familjen fortfarande får vara med i den cirefaliska gemenskapen – annars räknas hela familjen som fredlös på grund av avsaknaden av respekt inför den store guden Cirza.

Organisation

Det finns små tempel tillägnade Cirza-templet i nästan varje cirefalisk by. Alla tempel, oavsett storlek, är rikt utsmyckade. I de större städerna finns tempel med stora kulturella och konstnärliga skatter. Dessa skyddas av tempelriddare. Det är ovanligt att dessa tempelriddare används i vanliga väpnade konflikter, utan de är avsedda för försvar av Cirza-templets egendomar.

Det finns ett tempel ('vell' på faliska) i Cirzas namn i alla städer i alla cirefaliska kolonier inom det cirefaliska samväldet. I de flesta byar finns mindre tempelbyggnader. Dessa tempel är alla uppbyggda på liknande sätt. Det finns ett antal heliga män – de så kallade tempelmännen, vilka utgör 'fotfolket' inom Cirza-templet. De sköter och underhåller templets egendom, studerar tzorlack, välsignar och ger råd till vilsna tillbedjare eller sköter om de ceremoniella riterna i Cirzas namn. Alla dessa räknas som heliga och välsignade av Cirza och möts alltid med mycket stor respekt. Både män och kvinnor kan bli tempelmän, och kallas då på faliska för 'vellmaer' respektive 'vellkeir' – detta kan likställas med benämningen 'broder' eller 'syster' inom andra munkordnar. Ledaren för templet kallas för tzorza, vilket betyder 'helig fader'. Enbart män kan nå denna position.

Varje tempel har också ett försvar i form av tempelriddare, eller vellcelanin. Detta är den krigande delen av varje tempel och skall se till att templet aldrig faller i de otrognas händer.

I varje handelsstads tempel finns också provinsens högste religiöse ledare – primasen, eller som det heter på faliska: maliz. Primasens tempel brukar också kallas för cirevell, eller 'stortempel'. Primasen har en egen orden av framstående och djupt religiösa krigare som heter 'malizszoram', eller 'primasens väktare'. Dessa skyddar dels handelsstadens tempel och dels kan de användas för att förstärka lokala tempel som saknar beskydd – de kan användas för eskorter, för förkunnelser eller för inkassering av skatter.

Alla tempel ses som heliga och som fristäder. Alla troende cirefalier kan söka skydd här och enbart vellcelanin och andra speciellt av Cirza-templet utsedda får överhuvudtaget bära vapen i ett tempel.

Templen försörjer sig på gåvor från enskilda familjer, vilka kan köpa sig Cirzas välsignelse för pengar eller andra naturamedel. Dessutom är det inte ovanligt att tempelmän också är furstar och på så sätt kan kräva in skatter och tribut till templet. En del av de pengar som en provins kurfurst får in brukar också gå till Cirza-templet, för att på så sätt försäkra sig om att templet stödjer kurfurstens olika handlingssätt.

Storprimaserna och cirvell

Utöver de vanliga templen i varje provinsiell handelsstad finns det i varje kolonis huvudstad ett 'övertempel' (cirvell). Dessa för närvarande tre stycken är mycket stora och imponerande byggnadsverk. Dess storslagna arkitektur och utsmyckningar är så gott som oöverträffade i det kända Mundana. Dessa övertempel fungerar ungefär på samma sätt som de vanliga templen, men här finns också Cirza-templets högste ledare – storprimaserna (ciremaliz). Det finns sålunda tre stycken storprimaser i Mundana och alla har likvärdig makt. En storprimas sköter sin egen koloni på sitt egna vis, utan inblandning av de övriga storprimaserna.

Varje storprimas har en egen orden där han är ordensmästare. Denna orden heter kort och gott Cirzaorden (Cirzatilez) och är Cirza-templets ögon och öron. Medlemmarna i orden kallas för

De fem pelarna

Individens hederlighet: Varje individ skall agera med ärligt uppsåt, inte sprida avsiktliga lögner och uppföra sig korrekt inför andra medlemmar inom samfundet. Att medvetet bedra, lura eller förråda samfundets medlemmar är något helt förkastligt.

Individens rättvisa: Att sko sig på andra individers okunskap eller dumhet är föraktligt. Individen skall uppföra sig rättvist och med respekt och kommer då också att mötas av rättvisa och respekt. Att stävja partiskhet och framhäva rättrådighet måste alltid vara ett livsmål för varje individ inom samfundet.

Individens flit: Genom hårt arbete på den plats och position Cirza har valt åt individen når individen storhet och välgång. Lättja och ovilja till att arbeta är oacceptabelt och skall bestraffas omgående. Utfört arbete och en rik ambition på framgång gör individen stark och beundransvärd, vilket gör samfundet starkare.

Individens anseende: Alla individens handlingar avspeglas på individens person och familj. Att befläcka sitt eget och familjens namn är oantagbart och en sådan individ hör inte hemma inom samfundet. Ens heder, namn och stolthet är detsamma som ens jag. Utan ett namn, en heder eller stolthet är individen förlorad ur Cirzas famn.

Det egna folkets välstånd: Samfundets framgång föder individens framgång, på samma sätt som individens framgång föder samfundets framgång. Därför är det viktigt att alla individer strävar efter att stärka samfundet på samma sätt som samfundet strävar efter att stärka individerna.

Cirzariddare eller Cirzas förkämpar. På faliska heter de 'Cirzacelanin'. Cirzariddarna är mycket hängivna både Cirza och sin ordensmästare – det vill säga storprimasen, och de lyder alla hans order så länge de inte emotsäger tzorlack. Cirzariddarna är legendariska för sin fanatism och de anses vara mycket respekterade krigare. Cirefalierna gör alltid sitt yttersta för att slå hårt och skoningslöst emot Cirzas fiender. Det är få som inte känner rädslan inom sig när de ser de, i vinrött och svart, klädda riddarna på sina jättelika stridshingstar, vilka krossar alla Cirzas motståndare. Men Cirzacelanin är inte bara beridna ryttare utan besitter mångsidig träning. De kan alla slåss med svärd och sköld, skjuta med sina bågar och armborst, överleva i naturen, förklä sig, agera till havs eller vara belevade kavaljerer på diplomatiska tillställningar. Kort sagt – Cirzacelanin är storprimasens egen säkerhets- och informationsstyrka som han kan använda på det sätt han anser vara bäst.

Cirzaorden brukar oftast användas för att leta upp och undersöka felaktigheter och kätterska idéer eller tankar som kan tänkas dyka upp inom de olika lokala templen. Det är vanligt att vissa delar av orden är ute för att infiltrera och undersöka dels den egna storprimasens tempel, men också de övrigas efter att få information eller helt enkelt för att spionera. Cirzacelanin kan också användas för att krossa Cirza-templets fiender. I spåren av dessa tåg brukar skövling, våldtäkter, mord och lemlästning förekomma. Storprimasen kan också låna ut styrkan till ärkefursten, om han så önskar. Då används vanligtvis Cirzariddarna som moralhöjande inslag i striden och som kavalleristöd. Andra uppgifter kan vara sabotage och flankanfall mot fienden.

Dessutom har storprimaserna egna handels- och krigsflottor. Dessa är ganska små, men används för att dra in pengar till Cirza-templet. Dessutom kan dessa flottor ibland hyras ut till andra troende och välbetalande cirefalier.

Just när det gäller fartyg och skepp så är det en mer speciell sak som alltid förekommer på alla cirefaliska fartyg större än ekor. Det finns alltid med en tempelman som välsignar båten och dess besättning och som sköter om de religiösa bestyren ombord. Skulle en tempelman avlida under resan ses detta som ett mycket ont omen. Det är mycket sällan ett fartyg lämnar hamn utan en tempelman, då detta är att riskera Cirzas vrede. Tempelmännen som medföljer på dessa resor ofta får se mycket av Mundana – erfarenheter vilka senare används i undervisningen av unga cirefalier.

Antagning och grader

Tempelman: En tempelman är en präst som assisterar templets tzorza och utför de dagliga sysslorna. Både män och kvinnor kan blir tempelmän. En tempelman förbinder sig att tjäna sin tzorza året om, med undantag för fyra fria veckor. För att bli tempelman måste man lyckas med minst ett av framgångsslagen i 'yrkesrutan' för Troende (se sidan 7). Tempelmannen tilldelas en Cirza-amulett och får som regel gratis kost och logi av Cirza-templet. Tempelmännen får inte utföra några religiösa ceremonier – detta räknas som tabu. En tempelman tilltalas 'broder' (vellmaer) eller 'syster' (vellkeir).

Tzorza: En tzorza är fullvärdig präst inom Cirza-templet som har rätt att utföra de religiösa ceremonier som samfundet påbjuder. Efter tre års tjänstgöring har en tempelman möjlighet att bli tzorza. Initieringsprovet består av ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Ceremoni, ett lätt slag (Ob2T6) mot falisk skrift samt ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Ockultism. Man får göra högst ett initieringsprov varje år. En tzorza får en mindre lön och gratis bostad i anslutning till tempelbyggnaden. En tzorza tilldelas tzorzas kniv. En tzorza tilltalas 'heliga fader'.

Primas: I varje handelsstads tempel finns också provinsens högste religiöse ledare – primasen. En primas kan sägas vara en slags överstepräst som ansvarar för alla tempel inom provinsen. För att bli primas måste storprimasen godkänna tzorza, vilket enbart kan göras om tzorza har en Qadosh på 15 eller mer. Dessutom måste tzorza genomföra ett initieringsprov som får utföras var femte år. Provet består av ett mycket svårt slag (Ob5T6) mot Ceremoni, ett svårt slag (Ob4T6) mot Ledarskap och ett svårt slag (Ob4T6) mot Ockultism. En primas tilldelas primasens mantel. Primasens tempel brukar också kallas för cirevell, eller 'stortempel'. Primasen har en egen orden av framstående och djupt religiösa krigare som kallas 'malizszoram', eller 'primasens väktare'. Dessa skyddar dels handelsstadens tempel och dels används de för att förstärka lokala tempel som saknar beskydd. De kan också användas för eskorter, för förkunnelser eller för inkassering av skatter. En primas har rätt till fri kost, logi och resor varhelst så önskas. En primas tituleras 'ers excellens'.

Fakta om Cirzatemplet

Gudom: Cirza.

Godtagbara offer: Gåvooffer.

Heligaste dag: 1 april.

Övriga heliga dagar: 28 augusti.

Ceremonier: Divination (3), Exkommunicera (2), Förbannelse (4), Förstöra heligt föremål (1), Helga (2), Helig cirkel av tredje rangen (3), Ingjuta mod (2), Skapa heligt föremål (1), Vanhelga (2), Välsigna rustning (2), Välsigna vapen (2), Välsignelse (1), Ödeläggelse (8).

Allmänna tabun: –

Allmänna förpliktelser: Man måste be en bön innan dagens första måltid. Man måste beöka ett tempel för att be, minst en gång per månad. Man måste besöka sin närmaste överordnade minst en gång per år.

Heliga föremål

Tzorzas kniv: Den som använder den heliga bronskniven till att hela inre blödningar och organskador har två nivåer enklare (–Ob2T6) på slagen för ingreppen (se tabell 7-27 på sidan 177 i regelboken). Svårigheten kan aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Predentens mantel: Bäraren har två nivåer enklare (–Ob2T6) på alla slag mot attributet PER samt färdigheterna Berättarkonst, Diplomati, Förföra, Ledarskap, Skådespel och Övertala. Svårigheten kan aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

RAUNATRON

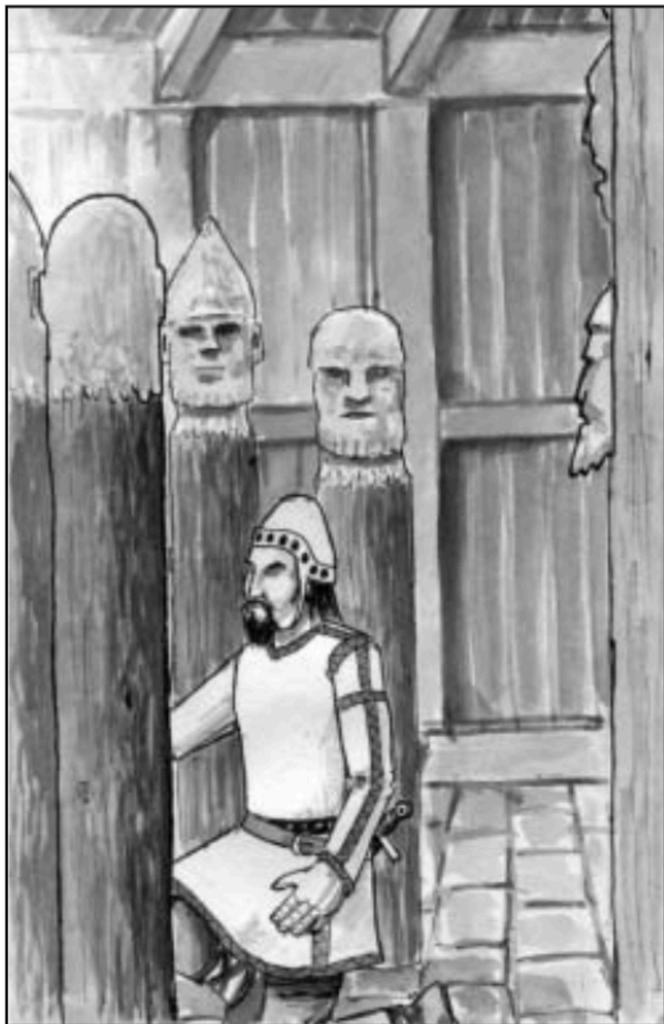
RAUNLÄNNINGARNA ÄR MEST fruktade för sin vildsinthet och sina horndrakar, med vilka de upprepade gånger har härjat länderna i söder. Kejsardömet Colonan och senare Thalamur har många gånger anfallits av barbarerna från de norra slätterna. Rykten om raunlänningarna har nått de mest avlägsna hörn av Mundana. Däremot är det få som är bekanta med deras religion.

Gudomarna

Raunatron är en panteistisk naturreligion som förs över muntligt från generation till generation. Det finns sex stora gudar, dels de tre kalla gudarna Vind, Is och Himmel, och dels de tre varma gudarna Krig, Kärlek och Eld. Dessa balanserar varandra på så sätt att Vind och Krig är två balanserande motsatser, liksom Is och Kärlek respektive Himmel och Eld. När man offrar något till en av gudarna måste man också offra något till dess motsats, annars störs balansen i världen.

Utöver de sex stora gudarna finns det hundratals lägre gudar, även dessa grupperade i balanserande motsatser. Arra, panthera-guden, är till exempel motsats till Kujuna, horndraksguden, renguden Ulia är motsats till vargguden Ranas, och så vidare. Samma förhållande gäller för dessa – offrar man något till en gud måste man också offra något till dess motsats.

Gudarna är nyckfulla. De ändrar sig snabbt. Ibland kan Is hålla sig undan från slätterna, för att plötsligt rida in med Vind som sällskap för att slänga en snöstorm över raunlänningarna. Ibland kan Kärlek styra relationen mellan två stammar, för att i nästa sekund kastas ut av Krig som tvingar de båda stammarna samman. Man kan inte styra gudarna – det är en läxa som raunerna bittert har fått lära sig.



Dyrkan

Den huvudsakliga dyrkan av gudomarna sker genom blodsoffer. Prästerskapet handhar avbilder av gudomarna, så kallade gudahov. När ett offer skall förrättas stänks gudabilderna ner med blodet. Denna form av offer gärning kallas blot. Blot måste förrättas minst fyra gånger per år, bland annat vid vintersolståndet.

Allra vanligast är dyrkan av jaktgudinnan Visa och hennes balanserade motsats, den flyende guden Villnar. Visa ger goda byten medan dyrkan av Villnar blidkar honom att inte låta bytena komma undan.

Prästerskapet

Det finns ingen fast organisation inom Rauna-tron. Prästerna, vilka kallas pajoner om de är män och ihaner om de är kvinnor, rådfrågas ofta om framtiden och de kan be gudarna om fertilitet för stammens kvinnor, hästar och horndrakar. Varje pajon är en helt egen auktoritet som gör som gudarna vill på sitt sätt.

Som tidigare sagts kallas en manlig präst för pajon och en kvinnlig prästinna för ihana. Deras roll omfattar lite allt möjligt – läkare, förlösare, siare, andebesvärjare, profeter och även krigare. En pajon eller ihana väljer ut en efterträdare när han eller hon känner sig mogen för att lära ut sitt yrke. En stam utan pajon eller ihana kan ibland skicka iväg någon för att tränas av en annan stams pajon eller ihana. För att bli pajon eller ihana krävs det att man lyckas med minst ett av framgångsslagen för Andebesvärjare (se sidan 64 i regelboken).

En pajons plats i samhället är mycket beroende av resultat – är man en vis, helig eller kraftfull person så stiger ens status i samhället, får mer att säga till om och man får dessutom större inflytande hos sina hövdingar. Däremot finns det ingen pajon eller ihana som är överställd någon annan, så avancemang inom religionens ramar är omöjligt. De är inte ens överställda sina lärlingar annat än i samhällelig syn, men om lärlingarna har något vett i skallen så är de ödmjuka inför det faktum att ens lärare vet mer och kan mer.

Normalt sett jämför man rang genom en slags tävling, som kan avgöras med motsatta slag för olika färdigheter. Det behöver inte ens vara samma färdigheter. Om en vis man och en krigare har två helt skilda åsikter kan den vise mannen till exempel använda grundegenskapen Bildning, medan krigaren använder färdigheten Krigföring. Pajoner och ihaner har, förutom flera andra ockulta färdigheter som andra i stammen oftast saknar,

även Qadosh till sitt förfogande. En pajon eller ihana som har utfört mirakel har alltid en nivå lättare (–Ob1T6) på svårigheten i en sådan rangmätning.

En pajons viktigaste redskap är trolltrumman. Med denna kan han kontakta gudarna och andarna. Ihanans viktigaste redskap är en brummare som svängs över huvudet för att ge ifrån sig ett brummande ljud som lockar till sig andar och gudar på samma sätt som pajonens trolltrumma. Det är mycket viktigt att en pajon aldrig använder en ihanas brummare, eller att en ihana aldrig använder en pajons trolltrumma. De är heliga och skall inte missbrukas. En pajon eller ihana som använder sig av sin trumma eller brummare har en nivå enklare (–Ob1T6) att falla i trance.

En pajon eller ihana har alltid ett eget tält eller hus, så att han eller hon kan arbeta ifred. Andra medlemmar av stammen passar gärna upp på denne. Det är ganska sällsynt som en pajon eller ihana är helt självförsörjande, men det finns naturligtvis undantag. Det är också sällsynt att en pajon eller ihana har fler än ett tält, men de är alltid garanterade ett eget tält. Man går aldrig in i en pajons eller ihanas tält oinbjuden.

Fakta om Rauna-tron

Gudomar: Vind, Is, Himmel, Krig, Kärlek och Eld.

Godtagbara offer: Blodsoffer, Slaktoffer.

Heligaste dag: 1 januari.

Övriga heliga dagar: 1 juli, 8 oktober.

Ceremonier: Andebesvärjarna kontaktar andarna och ber dem utföra ceremonier från sin boning på andeplanet, till exempel Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En pajon får aldrig använda en ihanas brummare. En ihana får aldrig använda en pajons trolltrumma.

Allmänna förpliktelser: En troende får aldrig gå in oinbjuden i en pajons eller ihanas tält. En troende måste blota (göra blodsoffer) minst fyra gånger per år.

TOKONS GAMLA TRO

Tokons gamla tro är verkligen gammal. Man har belägg från en runsten i Tokon, Sianstenen, att den funnits åtminstone tiotusen. En religion vars lära var mycket lik fundamentala grundstenar i den gamla tron var också statsreligion i det coloniska kejsardömets tidiga dagar. Det är möjligt att det är denna tidiga draktro som senare kommit att utvecklas till tokons gamla tro. Den gamla tron utövas i Tokon, Consaber och Alarinn. Även en del alver tillsvär sig religionen.

Panteon

Den högsta varelse som dyrkas i den gamla tron är den stora Draken. Den stora Draken är en förening av de två principer om ordning och kaos som lumian respektive mortuach står för. Enligt den gamla tron är magi ett resultat av Drakens närvaro och samma Drake är landets själ. Utan Draken skulle tokon falla och magin i världen dö ut. Draken är också fader till Ubheanni, gudafolket som en gång i tiden räddade världen undan den stora fienden.

Ubheanaidh (uttalas uvanai') är tokons namn på Draken. Draken har inte skapat världen, utan bringat hopp i det mörker som en gång rådde genom att föda ubheanni, tokons gudafolk. Ubheanni samlade en gång i tiden alverfolk, männisor och dvärgar för att kämpa mot Ondskan och kastade ut ondskans folk i havet. Ubheanaidh är far till Gudinnan, Lorach, Debheann, Todh Sach och Felenna.

Ilana, Sulami och Eyleri är de tre aspekterna av Gudinnan. Dessa kallas även Modern, Systern respektive Älskarinnan, och det är i aspekten Modern Ilana som Gudinnan är mor till alla de andra gudarna. Fadern är ofta Ubheanaidh (hennes far), Lorach (hennes son) eller ingen alls. Eyleri och Ilana fyller rollen som fruktbarhetsgudinnor, medan Sulami är något av en trickster och en krigare. Sulami är dock inte en farlig trickster, utan mer en 'busig' sådan. Hon är rackartygens mästarinna och ställer ofta till problem för de övriga gudomarna. Dessutom kopplas Sulami ofta samman med fest och gamman.

Lorach är krigets och diktkonstens gud. Han äktade Eyleri och avlade med henne många av de andra gudarna, men hans 'arbete' som 'gudafader' var sekundärt. Huvudsakligen var Lorach en stor krigare och den skickligaste bard som världen skådat. Han stupade när han kastade ut Tirach, Tod Sachs son, i havet.

Debheann är liksom Gudinnan en treenighet, i form av Fadern, Läraren och Brodern. Fadern Debheann Utanni är en fruktbarhetssymbol likaväl som en symbol för trygghet och säkerhet, Läraren Debheann Theassi är kunskapens gud och även den som gav skriftkonsten till tokon, och Debheann Bhann är Brodern, den stödjande och en god kamrat i nödens stund.

Tod Sach är den sanna trickstern och inte en av Gudinnans avkommor, utan resultatet av att Draken lägrade en sjödrake. Tod Sach gestaltas både som manlig och kvinnlig och togs upp bland Ubheanni genom sitt släktskap med Ubheanaidh. Tod Sach är i sin tur far (eller mor – det beror på vem man frågar) till Tirach, Ubheannis stora fiende, men Tod Sach tog avstånd från sin son, varpå Lorach kastade ut Tirach i havet. Tod Sach flydde sedan från Ubheanni, tog sin tillflykt bland människor och blev dvärgarnas anfader.

Felenna är Gudinnans dotter med en räv. Hon flydde till människorna och lärde dem ubheannis magi. Lorach och Debheann blev rasande och bannlyste Felenna och ville döda henne, men Ubheanaidh såg att Felennas verk var gott och beskyddade henne. Enligt legenden hade Felenna sex döttrar, vilka tokon påstår vara alverfolkens ursprung. Alverna tror

naturligtvis inte på detta, utom möjligtvis léaram som trots allt är väldigt nära bundsförvanter med tokon. Felenna är magins gudinna och det mystiskas beskyddare men också en upprorisk dotter och ses ofta som en rebell. Hon får ofta symbolisera uppbrottet med föräldrarna. Hon ses ibland som alvernas gudinna, särskilt då av léaram. Majoriteten av alver inte tror på den gamla trons förklaring (de tror sällan över huvud taget), men léaram-alver i norra Alarinn är ett undantag.

Mytologi

Det finns ingen egentlig skapelseberättelse i den gamla tron. Enligt denna är världen cyklisk. Den har alltid och kommer alltid att genomgå vissa cykler. Små cykler, som dag och natt, månens växlingar eller årstidernas cykel, kan uppfattas av dödliga, men det finns även större cykler. En av de största cyklerna är den ständiga kampen mellan död och liv. Då och då drabbar dessa två samman i en kataklysmisk strid, men för det mesta samexisterar de i en naturlig balans.

Drakarna spelar en mycket viktig roll. Enligt den gamla tron representerar representerar drakarna två helt olika synsätt. Å ena sidan står en del av drakarna för ordning och reda, att man måste lära sig att följa med strömmen för att överleva och att man därför måste känna till ens plats i världsordningen. Andra drakar står för kaos och konflikt, att man måste kämpa mot ordningen för att kunna utvecklas och överleva och att man inte behöver acceptera sin plats i ordningen. Det här är två diametralt skilda åsikter, som när de förenas ger upphov till liv. Död är enligt den gamla tron frånvaron av både ordning och kaos, ett slags intet som måste överbryggas i nästa cykel. Ibland kommer det tillfällen då död och mörker försöker sluka Mundana. Det är då som allt liv, med drakarna i spetsen, kommer att kämpa tillbaka.

Den gamla tron är rik på sagor och historier om de olika gudinnornas, gudarnas och hjältarnas förehavanden. Ju äldre sagorna är desto mer figurerar gudarna och gudinnorna, för att gradvis ersättas med hjältesagor. Bland de mest berömda är Draksången, en sång där Ubheanaidh beskriver var och en av sina söner och döttrar för Siachan, en krigarpoet som anses vara anfader till Conner sìol Roth, den man som kastade ut thalaskerna och grundade Consaber för mer än 1500 år sedan. Totalt är etthundratio drakar namngivna och alla åttiofyra kända drakar är korrekt inprickade med namn och utseende. Således finns det tjugosex drakar som ännu inte har upptäckts eller som har fallit i glömska, om man tror på sången, förstås...

Doktrin och budskap

En av de grundläggande teserna i filosofin bakom den gamla tron är att överallt där det finns två diametralt motsatta krafter kommer det att uppstå en konflikt. Den kommer bara att växla fram och tillbaka och det är det som ger världen dess cykliska natur. I många fall är det också vad som definierar tillvaron: ett hav kan inte definieras om det inte finns en strand, mörker kan aldrig finnas som koncept om det inte finns ljus, heder skulle sakna mening om det inte fanns svek, död behövs för att liv skall finnas, och så vidare. På så sätt är det lidande som finns i världen, som andra religioner försöker bortförklara som gudarnas prövning av de rättrogna eller ett motstånd så att man skall kunna utvecklas, ingenting annat än en naturlig bieffekt av att tillvaron finns. Dessutom skulle inte lycka och tillfredsställelse kunna definieras om det inte fanns lidande.

För tokon är även liv och död en upprepande cykel, liksom allting annat. Tokon tror på återfödelse. När en person dör förs han över havet till de dödas land, där han får vistas i glömska till dess att han har glömt sitt förra liv. Därefter föds han återigen in i livet, utan minnen från sitt tidigare liv.

Det finns många olika 'länder' enligt tokon. Själva lever de i 'Drakens land', det land där Draken kom ner för att kämpa mot fienden så som det berättas på Sian-stenen. Drakens land omfattar nuvarande Tokon, Consaber och Alarinn. Drakens land ligger intill de glömdas land, eller 'resten av världen' som Draken var tvungen att överge för att kunna koncentrera sin makt tillräckligt mycket för att vinna kriget mot fienden. De dödas land, det rike man kommer till över havet efter att man har dött, har redan nämnts. De ungas land är ett slags mellansteg mellan de dödas land och Mundana, strax före att man återföds. Skugglandet är ett annat viktigt land för tokon. Det är ett rike vid sidan av, ett rike skapat av fantasier och drömmar. Skugglandet finns på så sätt inte på riktigt, men man kan uppleva det genom att vandra in dit i drömmar, mardrömmar och dagdrömmar. Gudarnas land är också ett viktigt land. Det var dit som gudarna seglade efter att fienden var besegrad och den nya cykeln tagit fart på Mundana.

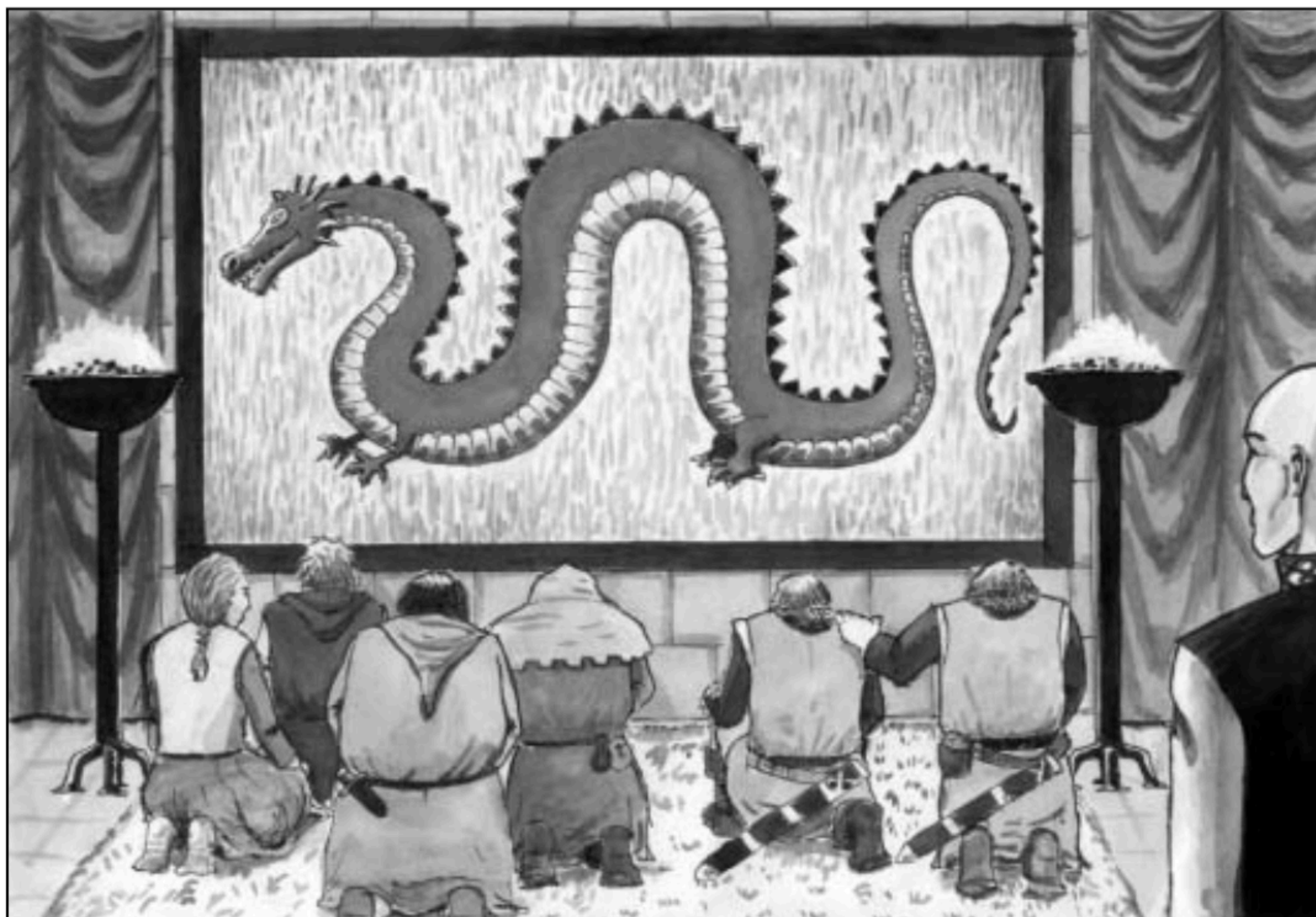
Plikter och tabun

Hos tokon finns det ingen högre plikt än att bära familjen vidare. Det är därför livsviktigt för dem att gifta sig och skaffa barn, men också att skydda familj och släkt. Det finns alltid hopp i och med att man återföds i ett senare liv, men överger man sin familj och sin släkt bryter man mot de grundläggande principerna i världen, och i enlighet med de principerna så kommer det att slå tillbaka på en själv. Därför är lojalitet mot i synnerhet familj, släkt och vänner en princip som man aldrig bryter mot. Denna lojalitet sträcks vidare till bland annat löften och åtaganden, så att när en tokon ger sitt ord så kommer han att göra allt som står i hans makt för att uppfylla sitt löfte. Tanken här är att även om svek är oundvikligt, eftersom svek och heder är motsatta krafter, så kommer man själv att drabbas av mer svek om man är en svikare. 'Löftesbrytare' är än idag något av det värsta rykte man kan ha i Tokon.

Gästfrihet är ett bud som är besläktat med budet om lojalitet och heder. När en värd accepterar en gäst så blir gästen i princip en förlängning av värdens familj och därför gäller alla förpliktelser som gäller för familjen även för gästen. Det kan mycket väl hända att en tokon med sitt liv försvarar en hatad fiende så snart han har accepterat fienden som sin gäst.

Tokon har inga egentliga böner som de ber. Däremot är det vanligt att de åkallar en guds, gudinnas eller en känd drakes namn när de behöver styrka. 'Verduhrakh' var till exempel ett vanligt krigsrop bland tokon i Femte thalaskiska kriget.

Offer till draken och gudarna är ganska vanliga. Offren består av gåvor, till exempel blommor, örter, mat eller öl. Offergåvorna läggs vanligtvis på heliga platser för att ruttna, men det händer att druiderna förmedlar gåvooffren till gudarna genom hemliga ceremonier.



Olika kulter

Det finns fyra större kulter inom den gamla tron. Den största och mest spridda är Drakens utvalda, ett druidprästerskap som tolkar Drakens vilja. De finns huvdsakligen i Tokon. Dessa för sedan Drakens budskap vidare till folket. Normalt sett har druiderna väldigt liten inverkan på det dagliga livet. Då och då kan en druid ställa upp som rådgivare, med övernaturlig hjälp av olika slag som till exempel helgande eller välsignande, samt som ceremonimästare vid de stora festivalerna och andra tillfällen. De är ansvariga för att tala om när de olika festivalerna skall inträffa och ge råd om när det skall sås, när det skall skördas och så vidare. Dessa tidpunkter beräknas ofta med hjälp av de många stencirklarna som står runt om i hela Consaber.

Felenna-kulten är den näst största kulten och finns i Alarinn. Även om Alarinn är glest befolkat och bara var tionde alari-alv är religiös så är Felenna-kulten ändå den största. Felenna-kulten skiljer sig inte mycket från den vanliga religionen. Den största skillnaden är att man nästan alltid ber till gudinnan Felenna, alvernas urmoder, om välsignelse, råd och hjälp.

Sabhrainn-kulten är den näst minsta kulten. Denna kult är alltid direkt knuten till en existerande drake och alltid mycket hemlighetsfull. Eftersom det inte finns så många drakar så finns det heller inte så många sabhrainn-kulter. Dessa kulter har en mer direkt koppling till Draken.

Tirach-kulten är den minsta kulten och man hör inte talas om den särskilt ofta. Tirach-kultens medlemmar tränas ofta i krigskonst och lönnmord. De är fanatiska och välkomnar döden.

Organisation

I likhet med tokons samhälle i övrigt så har Drakens utvalda ingen särskild organisation. Varje druidpräst svarar egentligen inte för någon ovanstående högre präst. I princip kan man säga att det finns tre grader i prästerskapet, lärling, präst och lärare.

Lärlingar är de som lär sig sitt yrke, präster är de som är fullärda och lärare är de som kan så pass mycket att de kan föra yrket vidare. Lärlingen är underställd sin lärare och en lärare har högre anseende än en vanlig druidpräst, men det är också den enda hierarki som finns. I vanlig ordning visar tokon sin motvilja mot att ha någon över sig.

En druid har alltid sitt uppehälle tryggat så länge han rör sig i Tokon eller Alarinn. I övrigt har de inga jordiska ägodelar. Druider har svurit ett fattighetslöfte och får inte äga egendom eller pengar. De saker som behövs i ämbetet ägs av gudarna. Kläderna på kroppen ses som ett nödvändigt ont, och pengar avstår de alltid ifrån. De försörjs av de som bor i närheten av vördnad för gudarna, vördnad för druiden och även som tack för de tjänster som druiderna utför. Druiderna behöver inte leva i celibat, men de får inte gifta sig då detta skulle innebära för stor distraktion från arbetet.

En speciell position har tokons Falk. Enligt legenden så fick varje drake en följeslagare i form av en falk, som kunde förmedla drakens önskan till örnen, konungen över alla de andra flygande varelserna. Tokons Falk har ett liknande ämbete, nämligen att stå som länk mellan ard righ av tokon och Drakens utvalda.

Utbredning

Den gamla trons druider finns huvudsakligen i Tokon, norra Consaber och Alarinn. I Tokon och norra Consaber är det huvudsakligen Drakens utvalda som verkar, medan Felenna-kulten huvudsakligen arbetar i Alarinn. Tirach-kulten märker man inte av så mycket, men man kan hitta den i Olanden hos de tirakstammar som finns där (om man överlever, vill säga) och även på östra Urma Bréann och Danbréann. Sabhrainn-kulten märker man heller inte så mycket av, men den finns troligen i hela Consaber och Alarinn, inklusive Tokon. Det påstås att Priori Cun-sabreann i själva verket är en Sabhrainn-kult.

Bland tokon är nästan 95% troende i den gamla tron. I Consabers nordligaste grevskap, Nantien och Seredan, är ungefär 50% troende i den gamla tron. I Alarinn är ungefär 10% av alverna och 80% av människorna troende i den gamla tron, huvudsakligen Felenna-kulten. I Felosi grevskap är ungefär 10% av léaram-alverna troende i Felenna-kulten och 35% av människorna är troende i den gamla tron.

Symboler

Det finns flera olika symboler som har olika signifikans i den gamla tron. Draken är den givna symbolen för religionen som helhet. Cirkelknuten är en symbol för världsalltet. Räven, Felennas far, är symbolen för Felenna-kulten. Röd anses vara den färg som symboliserar mortuach-drakar, och vit är den färg som symboliserar lumian-drakar. En cirkelknut där två drakar, en röd och en vit, slingrar sig om varandra är en symbol för den stora Draken.

Den typiske druidprästen är klädd i en enkel grå eller vit fotsid kåpa, ibland med en mantel med huva. Han skall aldrig vara klädd i någon klanpläd – druiden tillhör Draken, inte klanernas politik. För sitt ämbete har han en sex fot lång stav som är helgad av en drake. Det är ganska ont om sådana stavar, varför de ofta går i arv från lärare till lärling.

Världssyn

I och med att den gamla tron huvudsakligen är en draktro så finns det gott om utrymme för andra väsen. Tokon anser själva att den stora Draken är den högsta av alla varelser. Alla andra gudar och gudinnor är drakens avkomma. De främsta gudarna och gudinnorna är Ubheanni, men andra gudar finns också. Den stora slitningen mellan den gamla tron och andra panteistiska religioner är naturligtvis rangordningen. Tokon anser naturligtvis att Draken och Ubheanni står högre än andra gudar, men utesluter inte andra gudar. Tvärtom erkänner man att de finns. Andra panteistiska religioner anser naturligtvis att deras gudar står högre än Ubheanni, men dessa gräl är rätt så beskedliga.

Betydligt mer allvarlig är konflikten mellan den gamla tron och monoteistiska religioner som till exempel Daaks kyrka. En monoteistisk religion hävdar genom sin blotta natur att den egna guden är den enda. Alla andra religioner måste därför per definition dyrka avgudabilder eller demoner. Därför är det ganska spänt mellan den gamla tron och Daaks kyrka.

I Consaber finns det dock en kraft som gör att Daak inte ryker i luven på den gamla tron, och det är historien. Consaber existerade inte som nation förrän tokons klaner samlades under Drakbanéret och kastade ut thalaskerna. Upprepade gånger har tokons Drakbanér inneburit Consabers räddning. Skulle man inom Daaks kyrka starta korståg mot den gamla tron så skulle man slita Consaber i stycken och med stor sannolikhet skulle de mer traditionella sabrierna överge Daaks kyrka till förmån för den gamla tron. Därmed är det inte säkert att missionen skulle bli framgångsrik utan tvärtom skulle det finnas en stor risk att Daaks tro skulle kastas ut från Consaber. Kyrkan vill inte riskera att förlora de själar som har frälsts hittills och accepterar därför den gamla trons närvaro i Consaber.

Helgedomar

Det finns fyra sorters platser som räknas som heliga inom den gamla tron. Den första är en druids boning. En druids boning får varken beträdas eller besudlas. Den andra är en stencirkel. Det sägs att stencirklarna restes av Draken själv som ett bo eller rede där den lade ett ägg ur vilket en av gudarna föddes. Det sägs också att stencirklarna är portaler mot Skugglandet. Den tredje platsen är en helgad eklund. I sådana eklundar kan druider samlas och hålla ceremonier i all hemlighet. Den fjärde platsen är varje plats där det finns en drake eller där en drake bor. Därför anses det Kungliga Slottet i Calnia vara en helig plats för tokon, då draken Verduhrakh finns och bor där.

Heliga dagar

Det sabriska nyåret: 28 december. Räknas som årets första dag, både i Tokon och i Consaber.

Vintermörke: Vintersolståndet, 1 januari. Firas med tända eldar, sång, musik och dans.

Ljusna: Två veckor efter årets mörkaste natt och då månen är ny firar tokon att det blir ljusare med en rejäl fest, som för att glömma den mörka årstiden utanför dörren. Samma fest firas för övrigt av alver runt om på Mundana, men de kallar festen för Mörke.

Åminnelsedagen: 14 februari. Året är fortfarande i sin mörkaste tid, och det finns återigen ingen måne på himlen. Tokon påminner sig nu om att även om allting blir ljusare så kommer det att bli vinter igen.

Tokarnas dag: Infaller samtidigt som vårdagjämningen, 1 april. En gammal tokonsk tradition som fortfarande lever kvar även i Consaber är denna dag, där man helt enkelt släpper loss vintertrycket med alla former av tokiga upptåg. Ingen länsherre har rätt att stoppa 'tokarnas parad', inte ens i Consaber.

Sommarhälsningen: 1 maj. Tokon hälsar nu sommaren med sång, musik, dans och eldar.

Sommarsolståndet: 1 juli. Årets ljusaste dag. Firas med tända eldar, sång, musik och dans. Detta är den gamla trons heligaste dag, då nya lärlingar utses och fullärda lärlingar upphöjs till präster.

Höstdagjämningen: 1 oktober. Firas med tända eldar, sång, musik och dans.

Sörjenatten: 7 november. Tokon har nu en extra högtid för de bortgångna, utöver den vanliga begravningsritualen. Ljus- och båltändning samt lågmälda böner är vanliga.

Vid sommarsolstånd, vintersolstånd och de båda dagjämningarna har man festivaler med tända bål på kullarna som åminnelse om den cykliska världen. Dessa festivaler lever fortfarande i Consaber och firas även hos de som inte är troende i den gamla tron. I grunden är alla dessa festivaler religiösa i sin natur, trots deras folkliga första intryck. Alla världsliga intryck sopas dock snabbt åt sidan när man är närvarande vid en dans vid de stora eldarna mitt i natten vid Sommarhälsningen – upplevelsen är i det närmaste religiös och kan inte förklaras med ord.

Det finns inga andra heliga dagar för tokon och det finns ingen särskild tid för mässor eller liknande. Istället ställer druiden upp när det behövs, vid begravningar, äktenskap och liknande.

Heliga väsen

Det mest heliga väsendet för tokon är en drake. Att se en drake flyga förbi i luften anse bringa tur med sig. Den som får tala med en drake blir nästan omedelbart någon form av nationalhjälte. Den som ger sig ut för att döda en drake anses vara kättare, och det är tveksamt att en sådan person någonsin kommer att överleva tokons hämnd.

Alver har man ganska god respekt för, eftersom de är ättlingar till Felenna och Ubheanni trots att de inte vill erkänna eller inse det. Skugglandsvarelser har man också mycket stor respekt för och man riskerar aldrig att förolämpa sådana. Det kan allt för lätt slå tillbaka på en själv. Demoner anses vara monster från Undrevärlden, och den som kan fördriva eller dräpa en demon är nästan garanterad en hjältesång.

Fakta om Tokons gamla tro

Gudomar: Draken, Gudinnan, Lorach, Debheann, Todh Sach, Felenna.

Godtagbara offer: Gåvooffer.

Heligaste dag: 1 juli.

Övriga heliga dagar: 1 januari, 15 januari, 14 februari, 1 april, 1 maj, 1 oktober, 7 november, 28 december.

Ceremonier: Divination (3), Exkommunicera (2), Förbannelse (4), Förstöra heligt föremål (1), Helga (2), Skapa heligt föremål (1), Vanhelga (2), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En troende får inte äga pengar eller egendom. En troende får inte överge sin släkt. Man får inte gifta sig (men man behöver för den skull inte leva i celibat) Man får aldrig bryta ett givet ord.

Allmänna förpliktelser: Inom tron skall en värd skydda sin gäst med sitt eget liv om det så skulle krävas. En troende får inte ljuga med avsikt.

Antagning och grader

Lärling: En lärling blir alltid utvald i sin barndom, ofta under tonåren. Hos Drakens utvalda är det alltid gossebarn som blir utvalda, ofta genom att Draken i en dröm visar en druidpräst att barnet är utvalt. Om barnet har drömt samma dröm så flyttar han då från sina föräldrar och in till druidens boning, där han blir upplärd. Hos Felenna-kulten kan både pojkar och flickor bli utvalda. I båda fallen krävs det att barnet har fått se att han är utvald, vilket kan inträffa om rollpersonen har någon av de övernaturliga egenskaperna Drömtydare, Helig, Reinkarnation, Religiös upplevelse, Synsk eller Varsel, eller om spelledaren går med på det. Det är ytterst sällan som vuxna personer antas som lärlingar. Lärlingen förbinder sig att tjäna sin lärare året om, och i utbyte får lärlingen fria studier.

Kultmedlem: Tirach-kulten och Sabhrainn-kulten är båda mycket restriktiva med medlemskap, och det krävs ofta fullständigt förtroende hos flera medlemmar för att man skall lyckas komma in i dessa kulter. I båda kulterna är det vanligt att man enbart antar vuxna medlemmar som har rätt inställning. Ofta vet man inte att de som rekommenderar en är medlemmar i någon av dessa kulter, och det är oerhört svårt att söka sig till dem. Som en riktlinje kan en rollperson få försöka slå ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot Tur. Om slaget lyckas har en kultmedlem fått upp ögonen för rollpersonen som potentiell medlem.

Druidpräst: Efter lång tids undervisning i druidernas kunskaper så blir man så småningom fullärd och kan börja utföra sina religiösa plikter på egen hand. Man känner vid det här laget till hela religionen, dess myter och filosofier och alla de viktigaste ceremonierna som man använder, och man har nu ett ansvar att utföra dessa plikter. Vid det här laget brukar ens lärare vara så gammal att han helst vill dra sig tillbaka, varför det blir naturligt att man tar över hans ämbete. Ibland kan man även sändas iväg för att ta över någon annan gammal druids ämbete. För att bli druidpräst krävs ett svårt färdighetsslag (Ob4T6) mot Ockultism (den gamla tron).

Lärare: Om Draken talar till en om att en viss person är utvald till att bli ens lärling så är det ens uppgift att lära upp den personen i druidernas hemligheter. Det är inte alltid det är någon i grannskapet som är utvald – man kan bli tvungen att resa långa sträckor för att hämta sin lärling. För att bli utvald till lärare krävs normalt ett svårt slag (Ob4T6) mot Qadosh och ett svårt slag (Ob4T6) mot Ockultism (den gamla tron).

Falk: Det finns alltid endast en Falk i Drakens utvalda. En Falk utser alltid sin efterföljare, även om denne som alla hövdingar hos tokon måste godkännas av de övriga druiderna. Oftast innebär det inga problem, eftersom Draken ofta uppenbarar sig för Falken och pekar ut vem det är som skall ersätta honom. Falken finns ofta tillgänglig i ard righs hov och förmedlar Drakens och dess utvaldas röst till honom, så att tokon inte bara har en världslig vägledning utan även en andlig.

Heliga föremål

En sex fot lång drakstav är helgad av en drake och sålunda mycket sällsynt. De flesta präster tilldelas en drakstav samtidigt som de upptas i prästerskapet. Den som bär en stav av detta slag har en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag mot PER, Berättarkonst, Diplomati, Förföra, Ledarskap, Skådespel och Övertala. Staven går ofta i arv från lärare till lärling.

MHÎMRÄTTEN

Den officiella religionen i Mûhad baserar sig på Fata'a, en bok som innehåller stamfaderns samlade bud och lagar. Religionen genomsyrar mûhadinernas vardagsliv, är starkt hierarkisk och förespråkar en världslig ordning som skall motsvara den andliga där Mhîm är högst upp på skalan och slaven längst ner.

Mhîm

Ordet 'Mhîm' är taget ur den klassiska mûhadinskan, från ett ord som betyder 'den himmelske'. Mhîm är också bäraren av hundra namn, till exempel Ghabesh Zil (den tusenögde) och Hal'adjar (stamfadern). Enligt mûhadinernas heliga skrift, Fata'a, var den förste Mhîm ett gudaväsen iklädd en människas gestalt. Han är himlens son som kom ner till ökenlandet för att förena Mûhads nomadstammar och skydda dem mot österns folk och deras avgudar.

Mhîm lät bygga städer med vackra byggnader och tempel. Han fick många söner och döttrar och levde i tusen år innan han åter steg till himlen. En annan version av historien säger att han bara lämnade sin tron tillfälligt och fortfarande vandrar på Mundana. Ämnet är föremål för många heta diskussioner bland de lärde.

Mhâma'a

Enligt Mhîmrätten är himlen, Mhâma'a, det högsta och mest ouppnåeliga av allt. Det var i himlen världen skapades. Där bor Mhîm och dit kommer alla döda själar för att vila innan de återföds. Mhîm är synonym med himlen eftersom han är en inkarnation av denna. Under livet bör en troende hålla sig till Mhîms grundbud och lyda hans lagar. Den som gör det kommer efter sin död till himlen och får sitta vid hans sida en tid. Den som försummar de heliga buden förvandlas till sand och får utstå den oerhörda smärtan som följer av att vinden splittrar och blåser isär ens väsen. Efter några hundra år kommer även dessa förtappade själar att vara nog rena för att få komma till himlen och vistas där.

Religionshistoria

Fram till år 1399 f.D. var Ressiöknen ett enda stort ökenområde befolkat av otaliga nomadstammar. Nomaderna dyrkade olika slags ökenandar i en schamanistisk religion som fortfarande lever kvar i vissa delar av öknen. Dessa stammar förenades av himlens son och bildade ett eget land med honom som gudahärskare; på så vis blev mûhadinernas vardagsliv tätt knutet till religionen.

Stamfaderns tid vid tronen medförde en guldålder för Mûhad, men efter hans avfärd kom en tid av oroligheter då olika kefaler (andliga och politiska ledare) påstod sig ha arvsrätten till tronen. Man åberopade olika fördelar, såsom släktskap med stamfadern, för att stärka sin rätt till arvet. Ett långvarigt inbördeskrig skakade landet, dock med korta perioder av osäker fred. Denna tid är höljd i mörker och de lärda mûhadinerna talar inte gärna om den.

När det till slut blev klart vem som var Mhîms rättmätige efterträdare började man dokumentera de olika dynastierna. Den som är Mhîm blir andlig och politisk ledare för hela Mûhad, då denne är den himmelske furstens arvinge och ställföreträdare i världen.

Symboler

De vanligaste symbolerna inom mûhadinernas religion är ögat, månskäran och stjärnan. Ögat är en symbol för den tusenögde som ser och vakar över allt från sin himmelska tron. Det används ofta som motiv på mûhadinska smycken och som skyddssymbol mot onda andar och olyckor. Månskäran symboliserar Mhîms styrka och makt medan stjärnan symboliserar det vackra och lockande hos himlen. Man brukar även använda dem som symboler för manlighet respektive kvinnlighet. Månskäran och stjärnan brukar förekomma i kombination och pryder ofta dhaorager (Mhîms tempel) och heliga gravar. Även Mûhads himmelsblå flagga bär en månskära och en stjärna i silver.

Doktrin och budskap

Härskarlagen är en mycket praktiskt inriktad religion och har därför en dubbel funktion i det mûhadinska samhället; dels som andlig vägledning och dels som stats- och rättsväsende. Båda delar är dock färgade av det hierarkiska tänkandet. På det andliga planet står marken lägst och himlen högst, vilket i samhället motsvaras av den hopkrupna, arbetande slaven respektive Mhîm på sin höga gyllene tron. På grund av denna hierarkiska indelning klassas flygande fåglar som heliga och får inte ätas. Kyckling, påfågel och andra fåglar som inte kan flyga är däremot tillåtna.

Härskarlagens första heliga bud betonar vikten av att ära Mhîm och sträva till himlen. Det andra tar upp de underordnades plikt och lydnad mot de överordnade samt de överordnades skyldigheter mot de underordnade. Det tredje budet talar om individens ansvar inför kollektivet. Budorden kan verka diffusa för utomstående, men de tar upp några sidor var i Fata'a där stamfadern mera ingående förklarar deras innebörd.

Mhîmrättens heliga skrift kallas Fata'a, vilket ungefär betyder 'min kunskap'. Det är en sammanfattning som gjordes av en präst i Ziu omkring 400 f.D. och som tar upp de mest erkända religiösa texterna i Mûhad. Dittills hade man bevarat religionen genom muntlig tradition och lösa skrifter härrörande från Mhîms tid.

Bokens början består av 333 sidor sammanhängande mytologiska berättelser skrivna av flera olika präster under Mhîms tid. Legenden berättar om Mhîms mystiska krafter. Han kunde bland annat känna på sig om han var hotad till livet och han kunde se saker som hände mycket långt borta.

Den andra delen är skriven av stamfadern själv och handlar om och förklarar hans himmelska makt. Den bestyrker också hans gudaväsen och påbjuder de allmängiltiga budorden, gudahärskarens lag. Därpå följer flera olika lagsamlingar; bland andra slavlagarna och folklagarna. Insprängt bland de allvarsammare lagtexterna förekommer här och var lagtillägg, korta visdomshistorier, mystisk poesi och liknande.

Gudahärskarens tre heliga bud spänner över alla stånder, från slavar till kefaler. Däremot behöver inte de upphöjda lyda folklagarna. Till de upphöjda räknas kefaler, präster, krigare, handelsmän och andra som har himlen på sin sida. Alla andra måste fortsätta kämpa för att visa sin värdighet inför Mhîm, himlens furste.

Folklagarna är en komplicerad samling regler för hur vardagslivet skall skötas, hur Mhîm skall hedras, hur arv skall disponeras mellan släktingar och Mhîm samt en rad förbud och rekommendationer, bland annat mot flera rusmedel, trummor, häftig dans och sång eftersom det stör vardagens harmoni och arbetstakt. Skyldigheter som erläggandet av skatter, finns också nertecknade.

Slavlagarna är en ganska kort genomgång av hur en slav bör behandlas, vem som får tas till slav och hur en slav kan köpa sig fri. Alver nämns överhuvudtaget inte i denna del av Fata'a. Det är av kulturella orsaker mûhadinerna favoriserar alvslavar.

Fata'a avslutas med en dunkel domedagsprofetia som handlar om hur Mhîm kallar till sig alla själar och dömer dem. De trogna får stanna i himlen medan de orättfärdiga kastas tillbaka till världen vilken Mhîm sedan krossar för att skapa en ny åt de rena själarna.

Fata'as budskap kan vara otroligt svårt att uttolka i vissa passager. Skriften är poetisk och använder massor av ordlekar och metaforer som är typiska för det mûhadinska språket. Därför är den nästan omöjlig att förstå rätt om man läser en översättning till ett annat språk. Behovet av riktig tolkning har gjort att många präster och lärda män genom tiderna har satt sig in i den heliga skriften och försökt tyda den. I otaliga skrifter, så kallade Keralor, försöker Fata'a-tolkarna göra logiska, allegoriska eller bokstavliga tolkningar, men det är endast de som Mhîm godkänner som respekteras av anhängarna. Olika härskare har valt olika Keralor och det utkommer ständigt nya, men det vanliga är att det samtidigt finns omkring etthundra godkända Keralor som knappt ändras alls under en Mhîms tid.

Dyrkan

Dyrkandet av Mhîm sker bland annat genom böner och tacksägelser fem gånger om dagen; en bön vid soluppgången, en kort tacksägelse efter dagens första måltid, en bön vid middagstid, sedan ännu en tacksägelse vid dagens sista måltid och till slut en bön vid solnedgången. Bönen är formaliserad och tar mellan tio och tjugo minuter. Den börjar med att man stående åkallar Mhîm genom upprepandet av något av hans namn, sedan sätter man sig ned omväxlande på knän och i underkastad position medan man mumlar speciella delar av Fata'a. Det hela avslutas med en meditativ bit då den bedjande tyst 'talar' till himlens furste och sedan ställer sig upp och tackar denna en sista gång. Tacksägelsen går till så att man lyfter sitt matkärl, kysser det och sedan höjer det mot himlen medan man själv böjer ner huvudet och uttalar orden "Regh'b ad Mhîm" ("Välsignelsen kommer från Mhîm").

Vid middagstid, den sjätte dagen varje vecka, samlas alla som har möjlighet i en dhaorag. Där utför man en gemensam reningsceremoni vid dhaoragens fontäner då man tvättar huvud, armar och ben i en ordning uppifrån och ner. Sedan ber man en extra lång, gemensam bön och hör bönförrättarens predikan som ofta är improviserad och känslofylld.



Heliga dagar

Man firar ett flertal religiösa högtider; stamfaderns födelsedag, den nuvarande Mhîms födelsedag, offerhögtiden vid vallfärdssäsongen och till slut nyår. Nyårsfirandet är, efter stamfaderns födelsedag, den viktigaste högtiden. Den markerar dagen då Mhîm stamfadern besteg den gyllene tronen för första gången och därmed bekräftade Mûhads officiella bildande.

I övrigt genomsyrar religionens anda mûhadinernas språk och deras vardagsliv på så sätt att de tackar Mhîm för allt gott och åkallar honom så fort något dåligt händer.

Utbredning

Mhîms härskarlag är en mycket nationalistisk religion, således är de troende uteslutande mûhadiner. I Fata'a påbjuds omvändandet av alla gudlösa med alla medel. Detta har emellertid tolkats mycket olika; vissa har velat se detta som en uppmaning till krig mot alla som inte dyrkar Mhîm medan andra menar att 'alla medel' inte nödvändigtvis innefattar våld, eftersom Fata'a rekommenderar undvikandet av våld så långt det är möjligt. Något krig mot resten av världen har mûhadinerna aldrig fört, men dyrkandet av andra gudar, i synnerhet inom Mûhads gränser, är föga accepterat. Visserligen har en del gudahärskare försökt utvidga Mûhads gränser med religiös motivering, men man har sällan lyckats införliva nya områden mer än under korta perioder. Den mission som bedrivs finns främst i

grannländerna Tarkas och Eumo, men den är mycket begränsad. Oftast är det heliga män som frivilligt ger sig ut för att söka nya anhängare. Dessa har sällan stöd från varken tempel eller annan organisation, utan arbetar helt självständigt.

Inom Mûhad finns det minst en tempelbyggnad, 'dhaorag', i varje stad. Byggnadens arkitektur är exotisk med kupoler och ett högt torn för bönutroparen – en av religionens mest aktade män. Templets interiör är prydd med dyrbara metaller och religiösa symboler och därtill försedd med vackra fontäner, vilka också tjänar som vattenkällor vid reningsceremonierna.

Världssyn

Enligt mhîmrättens mytologi fanns det från början många gudar som härskade i världen innan Mhîm kom och jagade iväg dem. Officiellt accepteras inga andra gudar eftersom dessa omöjligen kan vara lika himmelska som Mhîm. Alla andra gudar ses på som avgudar och demoner som trotsar himlens furste den allsmäktige. Inga parallellreligioner förekommer öppet i Mûhad, då det innebär dödsstraff för utövaren. 'Asawierna (se sidan 58) har ett mycket mer tolerant synsätt.

Organisation

I Mûhad är religionsmän inte så strikt bundna till templet som ofta är fallet i andra religioner. Vanligen städas och underhålls templen av slavar eller anställda städare. De olika religiösa yrkena går in i varandra och det finns inga skarpa gränser; däremot håller man noga på hierarkin och respekten mot överordnade. Det finns sex olika platser inom Mhîmrättens andliga hierarki, men det finns fler religiösa yrken som inte direkt ingår i hierarkin. Alla dessa kan uppnås genom arv, hårda studier eller kefalens nåd.

Helgedomar

Tabbah är den heligaste platsen för mhîmrättens utövare. Staden är relativt liten, men mycket välskött med många heliga byggnader, helgongravar, statyer och monument av religiös betydelse. Den mest kända byggnaden av dem alla är Sar'whîd ('himmelska tronen'), Mhîms palats där den gyllene tronen finns. Man får dock endast inträda i staden under vallfärdssäsongen eller om man har Mhîms personliga tillåtelse. I övrigt brukar Mûhadinerna vallfärda till helgongravarna i Alkharzan eller den heliga Sarabkällan. Källan ligger ute i öknen ungefär en dagsmarsh söder om Kaal och porlar av kallt vatten hela året om. Legenden säger att Mhîm och hans män under sitt tåg för att förena Mûhad fick slut på vatten och hamnade i nöd. Då skall Mhîm ha öppnat jorden så att Sarabkällan sprungit fram och bildat en enorm oas där männen släckte sin törst och vilade.

Berömda personer

Förutom Mhîm stamfadern och hans efterföljare finns det en mängd helgon och legendariska personer som agerar förebilder för mûhadinerna.

Mhîm Odani al-Kadher: Denne lahid var den förste att överta titeln 'Mhîm' efter inbördeskriget som följde stamfaderns avfärd. Han sägs ha varit en mycket vis och folkkär man. Det var bland annat under hans tid som man sammanställde Fata'a och förmildrade slavlagarna. Hans regentskap varade dock inte länge. Han var omgiven av ovänner som iscensatte ett lönnmord på hans tre söner och tillsatte en ny Mhîm.

'Akidja: Ökenvinden, som hon också kallades, var stamfaderns äldsta dotter och, efter att ha uträttat diverse bragder, den första att erhålla titeln gharbawia. 'Akidja är ett omtyckt och vanligt flicknamn i Mûhad.

Hamze: När Mhîm utnämnde 'Akidja till gharbawia sade han att alla sanna krigare hädanefter skall utnämnas till gharbawier så även Hamze. Hamze var en gammal mûhadinsk hjälte som kämpade för ideal liknande de Mhîm förespråkade före dennes tid. Han dödade 100 män som hämnd då hans familj hade blivit utplånad av en ondsint stam. Även Hamze är ett vanligt mûhadinskt namn.

Ghabel ben Taghob: Den mest berömda levande bönutroparen bor i Alkharzan. Ghabel är en from man i trettioårsåldern och håller till i ett tempel mitt i staden och hans bönrop kan höras till och med utanför stadsmurarna. Ghabel är dessutom mycket kunnig i att tolka Fata'a.

Bendar: Denna unge man är en högst fruktad granash-krigare. Han är från Mûhads södra trakter där han färdas tillsammans med sin nomadstam Mesawi som sägs vara urgammal. Mesawi är en av de mest kända stammarna även i den civiliserade delen av landet; det var de som för årtusenden sedan välkomnade och hjälpte Mhîm att upprätta den södra gränsen. Bendar själv är kring tjugo år och mycket skicklig i ridning, vapenbruk och vältalighetens konst som det anstår en granash. Han har en stark hjältestatus och det har spunnits många sagor kring honom; bland annat sägs han vara ättling till stamfadern.

Mhîm Matruk Wolani: Den nuvarande Mhîm är den fjärde i Wolani-dynastin och har regerat i sexton år. Hans tid kännetecknas av ett lugn både inom Mûhad och vid gränserna, då Mhîm har startat diplomatiska förbindelser med de omgivande länderna. Det har dock varit svårt att föra en dialog med de styrande i det jargiska kejsardömet – religionerna och kulturerna har hela tiden krockat.

Gudomlig intervention

En troende som aktivt ber om hjälp från Mhîm kan få det i form av styrka och mod, eller rentav gynnsamma tillfälligheter. Mhîm själv visar sig dock aldrig för någon levande och hjälper ingen som inte hjälper sig själv.

Antagning och grader

En lärling inom Mhîmrätten kallas för termidh. Undervisning i Mhîmrätten sker dagligen och i grupp, bortsett från veckans sjätte dag som är avsatt för bön. Fata'a används som utgångspunkt för att lära ynglingarna läsa, skriva, tala höviskt och se på världen med öppna ögon. Studierna brukar börja då eleven är fem år gammal och pågå sex år. Flickor brukar sällan delta i sådan undervisning. Det är ännu mer sällsynt att flickor genomför alla sex undervisningsåren och fortsätter sina studier efter dessa.

Rasigh: Rasigh är titeln på en termidh som valt att fortsätta sin undervisning under lahiden. En rasigh får fördjupa sig i religi-

onen och i tolkningsfrågor kring Fata'a samt lära sig grunderna i bönutropet. Rasighen blir inte alltid bönförrättare, utan kan välja mellan att fördjupa sig i bönutroparkonsten eller något annat religiöst yrke. Många ädlingar fortsätter efter sin utbildningstid att forska i religionen och i Mûhads historia. För att bli rasigh krävs det att man lyckas med minst ett av framgångsslagen för yrkesgruppen Troende (se sidan 7). En rasigh förbinder sig att betala en fjärdedel av alla sina inkomster till templet samt att avlägga en avgift om motsvarande 100 silver när han går från termidh till rasigh. I utbyte får rasighen tillgodogöra sig 24 veckors fri undervisning samt 12 veckors studier av Fata'a och andra religiösa och historiska skrifter.

Lahid: En titel mûhadinerna ger gamla ansedda män, men den avser också bönförrättarna. Dessa kan i vardagslivet ha ett annat yrke, men är ofta mer bundna till templet och dess administration än andra heliga män. Varje dag leder bönförrättaren den första och den sista bönen och ger en välsignelse på morgonen och en tacksägelse på kvällen. Han leder också den stora gemensamma fredagsbönen samt reningsceremonin och ger den extra långa fredagspredikan. Många lahider är inte bara bönförrättare, utan också botaniker, läkare, notarier, bibliotekarier, historiker eller liknande. På grund av sin mångkunnighet och sin ofta höga ålder är lahider mycket respekterade och hör till samhällets högre skikt. För att bli lahid krävs det att man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Ceremoni samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Undervisning. En lahid förbinder sig att tjänstgöra 36 veckor per år i templets tjänst, som lärare eller böneförrättare. Dagtid tillåts lahiden dock syssla med annat. En lahid måste avlägga en tribut motsvarande en femtedel av sin inkomst.

Rabbal: Bönutroparen är ofta någon med stark röst och litet sömnbehov, vilket också behövs om man skall vakna före soluppgången och nå med rösten över så stora områden som det är tal om. Det rabbalen gör när han kallar till bön är att han sjunger särskilda verser ur Fata'a med en speciell metod som kallas 'somar' och som är avsedd för religiösa deklamationer. Somarsången har flera funktioner; till exempel som väckarklocka, tidgivare och varning vid krig eller sandstormar. Rabbalens röst brukar också gästa vid den gemensamma fredagsbönen då han sjunger lovsånger till Mhîms ära. Dessa sånger är välkomna inslag som avbryter bönförrätarens predikan och lättar upp stämningen. Bönutroparkonsten kräver mycket träning och den som är en god bönutropare kan vinna högt anseende hos folk. För att bli rabbal måste man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Sjunga (somar) samt ett svårt (Ob4T6) slag mot TÅL. Rabbalen förbinder sig att tjäna templet 40 veckor om året.

Gharbawi: 'Himmelsänd krigare' är en titel som man får av en 'abir eller av Mhîm själv för att ha utmärkt sig i strid eller utfört en bragd. Titeln innebär att krigaren är officiell beskyddare av religionen och att själva himlens furste vakar över honom. Gharbawin kan i princip tillhöra vilken svärdskola som helst, men det är oftast granasher som får titeln. En gharbawis rykte sprids snabbt eftersom det inte är ofta en sådan utnämns (ungefär en per år) och krigaren får en hjältestatus över hela landet. De första två gharbawierna är Hamze och stamfaderns äldsta dotter 'Akidja; vilka båda utnämndes av fursten själv vid samma tillfälle. En Gharbawi förbinder sig att tjäna religionen minst 12 veckor om året samt avlägga en tiondel av sin inkomst i tribut.

Kefal: Förutom sin funktion som Mhîms representanter har kefalerna en andlig auktoritet som bara kan ifrågasättas av Mhîm själv. Kefalerna behöver egentligen inte vara speciellt kunniga i religionen, men det är en klar fördel om man inte vill att 'abirerna skall få för stor makt. För att bli kefal krävs det att platsen är ledig samt att självaste Mhîm utser en till ämbetet.

'Abir: Kefalens andliga motsvarighet innehar titeln 'abir. En 'abir är andligt överhuvud för en stad och dess tillhörande region och kan bannlysa och benåda folk i egenskapen av talesman för himlen. En 'abir lyder under sin kefal och fungerar som andlig rådgivare för denne, men ibland är kefalen och 'abiren identiska, särskilt i mindre regioner som Melûcka. För att bli 'abir måste platsen vara ledig och kefalen eller själva Mhîm fatta tycke för en lahid.

Heliga föremål

Maggördeln: Alla termidher tilldelas en speciell särk samma dag som de upptas i som termidher. Särken smyckas senare med heliga broderier – så kallade applikationer.

Luftens betvingare: En applikation som tvingar en sylf (en pneumotropisk elementarvarelse) att lyda den troendes befallningar. Den troende kan endast kontrollera sylfer med rang tre eller lägre. Alla rasigher får denna applikation.

Himlens betvingare: En applikation som tvingar en stellar (en atrotropisk elementarvarelse) att lyda den troendes befallningar. Den troende kan endast kontrollera stellarer med rang tre eller lägre. Alla lahider får denna applikation.

Elementens betvingare: En applikation som tvingar en elementarvarelse (golem, helion, lunion, salamander, stellar, sylf, undin) av rang tre eller lägre att lyda den troendes order. Alla garbawier får denna applikation.

Fakta om Mhîmrätten

Gudom: Mhîm.

Godtagbara offer: Slaktoffer.

Heligaste dag: 21 januari.

Övriga heliga dagar: 1 januari, 7 april, 19 juli.

Ceremonier: Den totala förståelsen (6), Feberfördrivning (1), Fruktbarhet (2), Förbannelse (4), Fördriva sjukdom (4), Förstöra heligt föremål (1), Helga (2), Helgad cirkel av femte rangen (5), Helig skrift (8), Sanna namnet (4), Skapa heligt föremål (1), Sköld mot vandöda (6), Textens tunga (1), Upptäckandets glädje (2), Utommänsklig utpekare (1), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En troende får inte äta fågel.

Allmänna förpliktelser: En troende måste lyda sina överordnade. Man måste be till Mhîm minst fem gånger om dagen. Om man har möjlighet skall måste man besöka en dhaorag den sjätte dagen varje vecka.

'ASAWISMEN

mkring år 1670 e.M (304 e.D) började 'asawismen sakta ta form. 'Asawismen ('enkelheten') är en religiös rörelse som grundar sig på Mhîmrätten, men har en mycket mer mystisk prägel än den vardagliga religionen. Folkets missnöje mot de enväldiga härskarna fick några tänkare att forska i djupet av Fata'a och läsa mellan raderna. Resultatet blev en helt ny typ av tolkning av Fata'a med intryck från många främmande religioner och filosofier.

Gudom

Inom 'asawismen dyrkas samma gud som inom Mhîmrätten – det vill säga Mhîm den himmelske som är ett med himlen (se sidan 54). Skillnaderna religionerna emellan ligger i lära och organisation.

Religionens lära

'Asawismen är ingen enhetlig rörelse, men ett gemensamt drag är den dualistiska världsbilden. Man talar om en yttre värld som är den materiella och medvetna och en inre som är den gudomliga och svårtillgängliga. Livet är själens väg tillbaka till himlen, därför bör den sanna 'asawiern efterlikna Mhîms gudomliga livsstil och sträva efter att uppnå enhet med himlen på samma sätt som stamfadern gjorde. Man mediterar för att nå den inre världen, eller 'hjärtat' som det kallas, och komma in i en extas då man har uppgått i himlen. De vanligaste metoderna är koncentrerad åkallan av Mhîm, hållande av vakor, avskildhet och självspäkning, men det finns också de som använder alkemi, schamanistiska metoder och magiska ritualer utan någon större religiös anknytning. Dessa grupper har oftast dåligt rykte, till och med bland andra 'asawier.

Organisation och utbredning

'Asawierna har en stor opinionsbildande roll i samhället. I och med att de inte erkänner någon annan Mhîm än stamfadern är de inte så omtyckta av de konservativa och traditionellt troende. Ofta får de agera i det fördolda, från Ziu eller i landsflykt där de är säkrare. Deras skicklighet i att använda språket som maktmedel och deras hänvisningar till Fata'a drar lätt till sig människor men frustrerar makthavarna. Konflikten mellan 'asawismen och den ortodoxa tron skapas av den förras bild av himlen som ett uppnåeligt mål.

'Asawier brukar ofta slå sig ihop i ordnar, men dessa skiljer sig åt på många sätt, bland annat i hierarkin och kvinnosynen. Vissa mästare har bara ett par elever som de koncentrerar sig på, medan andra omger sig med betydligt större och mer organiserade lärlingsskaror samt har en formell undervisning. Några ordnar accepterar kvinnor som fullvärdiga medlemmar, medan andra är mer kvinnofientliga. Ändå har 'asawismen i allmänhet en bättre kvinnosyn än de traditionellt troende; kvinnor kan till exempel informellt få titeln 'lahida' och till och med få leda mässor. Tyvärr får jämställda ordnar ofta ett mycket dåligt rykte och anklagas för att vara täckmantlar för sexuella vidrigheter.

De stora mästarna ser på ordnarnas särdrag som hårklyverier. Mhîm är inte så trångsynt att han bara riktar sin uppmärksamhet mot en viss sorts människor. En mästare vid namn Seir Ben Atta'i gick så långt att han påstod att man inte måste tro på himlen och Mhîm för att uppnå enhet med det gudomliga. Man ser på alla religioner som världsliga ansträngningar för att visa sin kärlek till himlen och accepterar alla former av dyrkan av det gudomliga.

Antagning och grader

Lärling: En lärling undervisas av en mästare i 'asawismens hemligheter. Lärlingen förbinder sig att tjänstgöra hos mästare, till exempel hjälpa honom med mässan eller utföra mindre glamorösa uppgifter som att städa eller tvätta. Detta gör lärlingen under en tid motsvarande 24 veckor om året. Lärlingen kan dock tillgodogöra sig 18 veckors fria studier. En lärling tilldelas också en speciell helig bönematta. För att bli lärling måste man lyckas med minst ett av framgångsslagen för Troende (se sidan 7).

Mästare: En mästare inom 'asawismen sprider läran och ansvarar för ceremonier och andedyrkan. Han åtar sig att lära ut sina kunskaper till en eller flera lärlingar, motsvarande 18 veckor om året. Mästaren får tillgång till 'asawismens heliga skrifter, ur vilka han bland annat kan lära sig färdigheter som Alkemi, Andeförnimmelse och Schamanism (Läsbarhet: Ob3T6, Förkunskaper: 0, Kunskapsinnehåll: 15). För att bli mästare måste man lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Qadosh.

Heliga föremål

Lärlingens matta: Alla lärlingar inom 'asawismen tilldelas en helig bönematta. Den som blundar och knäfaller på bönemattan kan sända telepatiska meddelanden, det vill säga ord till en annan persons hjärna. Orden får dock bara ha en stavelse (till exempel 'hjälp', 'se' eller 'hör').

Fakta om 'Asawismen

Gudom: Mhîm.

Godtagbara offer: –

Heligaste dag: 21 januari.

Övriga heliga dagar: 1 januari, 19 juli.

Ceremonier: Divination (3), Fruktbarhet (2), Förbannelse (4), Helga (2), Helgad cirkel av tredje rangen (3), Helgad cirkel av femte rangen (5), Skapa heligt föremål (1), Varsebli djur (1), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: –

Allmänna förpliktelser: En troende får inte äta fågel.

MAMOLANISMEN

Mamolanismen fick sitt namn av österländska handelsmän och sjöfarare som förvånade sig över det matriarkaliska styret – ett styrelseskick som inte finns någon annanstans i världen. Förknippandet av det matriarkaliska systemet och Momolan gav religionen dess namn.

Gudomar och lära

I likhet med Mûhads gudahärskare Mhîm är ekhbeten momolanernas andliga och politiska ledare. 'Ekhbet' betydde från början 'den fruktsamma', men ordets innebörd ändrades sedan det började användas som titel för drottningen.

'Den fruktsamma' syftar på den urgamla ökenmyten om thaba Mahi (fader Himmel) och Ekhna'bit (Den fruktsamma modern). Enligt myten kom allt levande till när thaba Mahi befruktade Ekhna'bit. Ekhna'bit fattade sedan tycke för människorna och gjorde dem till sina favoritbarn. Hon ser varje individ som unik och viktig, vilket återspeglas i momolanernas människosyn.

Eftersom Ekhna'bit är den auktoritära gudinnan som uppfostrar, dömer och återföder människorna är det hon som åtnjuter den största respekten, medan thaba Mahis uppgifter är att befrukta Ekhna'bit och visa sin fägring varje natt till hennes och männi-skornas tillfredsställelse. Förutom dessa gudar tror man på olika slags djurandar, vädergudar och bestraffande demoner som lyder under de större gudarna.

Dyrkan

Varje troende bör be till Ekhna'bit minst en gång varje dag. Dessutom brukar männen varje morgon be thaba Mahi om hjälp i vardagssysslorna, om skönhet och fruktsamhet. Dyrkan sker i huvudsak genom böner till avibilder av de två gudarna och offer i form av rökelse och doftolja. Ekhna'bit avbildas i mörka träslag eller röd lera som en vacker kvinna, antingen naken eller påklädd men alltid rikligt smyckad. Thaba Mahi avbildas i ljust trä eller lera som en vacker och slank man med en oproportionellt stor fallos – detta symboliserar hans roll som fruktbarhetsgud. Thaba Mahi är dessutom skönhetens men också konstens gud.

Organisation och utbredning

I huvudstaden Locarda finns templet med ekhbeternas katakomber. Det finns ett par andra tempel i Momolan vilka sköts av djolaniar och deras lärlingar.

Antagning och grader

Lärling: En lärlings största dröm är att bli moras-eunuck eller djolania. Om han misslyckas med detta kan han eller hon lämna templet och bli soldat eller ämbetsman i ekhbetens tjänst. För att bli lärling krävs det att man lyckas med minst ett av framgångsslagen för yrkesgruppen Troende (se sidan 7). En lärling förbinder sig att arbeta minst 36 veckor om året om året i templets tjänst. I utbyte får lärlingen 12 veckors fri undervisning.

Moras-eunuck: I Jaccumta finns det enda templet helgat för thaba Mahi. Där tjänstgör moras-enuckerna, vilka vigt sig åt thaba Mahi och det eviga sökandet efter den försvunna prinsessan (se Mundana, sidan 77). För att bli moras-eunuck måste man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Ockultism (mamolanism) samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Qadosh. Eunuckerna är alla kastrerade och endast män kan bli moras-eunucker. Eunuckerna förbinder sig att tjäna templet 40 veckor om året.

Djolania: En kvinnlig mystiker som söker Ekhna'bits visdom och kunskap. Detta sker genom olika, ibland bisarra, meditationsmetoder och ibland också självspäkning. Trots ett högt anseende har djolaniarna få ägodelar – oftast bara kläderna på kroppen och en lerskål. Mat och kläder får mystikerna av folk som vill ha råd, välsignelse, eller av ren pliktskyldighet. En djolania får aldrig ta emot dyrbara gåvor och man får aldrig erbjuda henne pengar eller något annat överflödigt, då detta anses vara en grov kränkning av föreskrifterna för hur en djolania ska leva – detta är en förpliktelse. För att bli djolania krävs det att man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Ockultism (mamolanism), ett lätt (Ob2T6) slag mot Qadosh samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Undervisning. Endast kvinnor kan bli djolania.

Heliga föremål

Sökandets slöja: Den som bär slöjan kan minska sin långtidsutmattning med Ob1T6 poäng var tolfte minut. Alla moraseunucker tilldelas en sökandets slöja.

Djolanias lerskål: Den som äter eller dricker ur skålen (oavsett innehåll) kan lokalisera en ande på andeplanet. Lerskålens kraft fungerar inte om anden är 'Extremt avlägsen'. Alla djolania tilldelas en helig lerskål.

Fakta om Mamolanismen

Gudomar: Ekhna'bit, thaba Mahi

Godtagbara offer: Gåvooffer (rökelse och doftoljor).

Heligaste dag: 16 oktober.

Övriga heliga dagar: 10 maj, 3 juli, 5 juli, 20 september, 26 november.

Ceremonier: Divination (3), Exkommunicera (2), Feberfördrivning (1), Fruktbarhet (2), Förbannelse (4), Fördriva sjukdom (4), Helga (2), Helgad cirkel av tredje graden (3), Skapa heligt föremål (1), Spirituell kompass (1), Vanhelga (2), Varsebli djur (1), Välsignelse (1), Återuppväcka död (5).

Allmänna tabun: En troende får aldrig göra slaktoffer, blodsoffer eller själsoffer.

Allmänna förpliktelser: Lyda Ekhbets alla befallningar.

AZRADEUS BARN

Belägen i Momolans ödsligaste ökenområden finns en grotta som leder direkt ner till underjorden. Från de djupa gångarna i grottan osar svaveldunster och andra starka dofter, och emellanåt kryper det upp namnlösa fasor, obeskrivbara styggelser som verkar vara skapade ur inget annat än kaos. Härskaren över denna helvetesgrotta är demonen Nyahrl'am Shaggai, ett fasansfullt vidunder som regelbundet kräver blodsoffer från sina medlemmar.

Gudomarna

Nyahrl'am Shaggai är demonen som styr och ställer över Azradeus barn, och han bereder vägen för Azradeus. Azradeus barn förbereder sig för att guden ska komma till Mundana och döpa världen med svavel och blod; endast de som är rättfärdiga mot honom, kommer överleva och de ska då få en plats bredvid honom i hans nya rike. I väntan på Azradeus riktar kulten sin dyrkan mot Nyahrl'am Shaggai. Demonen är en hård herre som kräver många och bloddrypande offer från sina medlemmar. När Azradeus kommer, blir det demonen som kommer sitta med honom och döma världens folk. Därför gäller det att hålla sig på god fot med Nyahrl'am Shaggai.

Religionens lära

För att klara Azradeus stundande dop och få en plats i hans rike, krävs det att man är trogen guden in till döden. Medlemmarna måste gissla sig själva två gånger om dagen, ett gissel för varje dop som Azradeus ska komma med. Det första sker på morgonen och görs med svavel, där man härdar sina kroppsdelar genom att hålla dem över en stor svavellåga. Det andra sker under eftermiddagen och görs i blod, där man skär sig över bröstet och tömmer blodet i en djup skål för att spara som offer till Nyahrl'am Shaggai. När Azradeus kommer, skonas ingen. Endast de som genomfört hans dop kommer överleva, men de kommer också få dela härligheten med honom i hans nya rike. Exakt hur detta rike kommer att se ut är oklart, men Azradeus ser efter sina barn och kommer att försäkra sig om deras välmående.



Organisation och utbredning

Azradeus barn håller till i östra Momolan, på en halvö nordöst om Jaccumta. De har sitt tempel inbyggt i berget där helvetesgrottan finns, så att de ska ha nära till Nyahrl'am Shaggai. Kulten är starkt hierarkisk, med en serie titlar som börjar på lärjungestadiet och som slutar hos översteprästerna. Det finns inga skrivna lagar i kulten, utan översteprästernas ord är det som gäller. De anses ha direkt kontakt med demonen och hans herre, och eftersom dessa två är aningen lynniga kan det som var ett brott ena dagen vara fullt acceptabelt andra dagen. Brott mot kultens stadgar har bara ett straff: döden i demonhålet. I centrum av kultens tempel finns ett stort hål som leder direkt ner till hjärtat av helvetesgrottan, där Nyarhl'am Shaggai sitter. Brottslingar kastas ner i detta hål, där demonen tar emot dem med öppna käftar.

Heliga dagar

Azradeus mässa: 17 juni. Det är på denna dag Azradeus ska komma, och varje år vandrar kulten ut i öknen och upp på det högsta berget, för att vänta på honom och ta emot honom. Under väntan offrar de direkt till guden och förbereder en festmåltid för honom. Vid midnatt återvänder anhängarna hem igen och spenderar hela nästa vecka i en massiv orgie av offer vid demonhålet, för att botgöra sina synder och hoppas att Azradeus ska finna sina barn värdiga nästa gång. Det har blivit något av en tradition att momolanerna anfaller Azradeus barn under 17 juni, eftersom de då är på öppen mark och tämligen enkla att möta. Kulten lider sina största förluster under denna mässa – några direkta motvapen mot momolanerna har man inte, bortsett från ett och annat väsen som frammanas för att täcka reträtten.

Demonens dag: 6 december. Denna dag firas med anledning av att det var då Nyahrl'am Shaggai steg ner från sitt rike och kom till människorna för att visa dem vägen till Azradeus härlighet. Våldsamma offer under mycket rituella förhållanden utförs vid demonhålet, samt att översteprästerna personligen stiger ner i helvetesgrottan för att tillbedja demonen och ge honom ett offer var. Det har hänt att dessa överstepräster inte återvänt, eller än värre: att bara deras själlösa kroppar kommit tillbaka – hasande.

Heliga väsen

Kultens tempel ligger inne i berget där helvetsgrottan finns. Ur denna grotta krälar det ut varelser som sägs komma från Nyahrl'am Shaggai. Exakt hur demonen avlar dem vet man inte, men det spelar heller ingen roll för det viktiga är att han gör det. Den ena varelsen är aldrig den andra lik, och antalet variationer är lika många som sandkornen i öknen. Här finns små kryp som är runda som bollar med trådsmala armar och ben, men med sylvassa naglar och dreglande käftar; andra kan vara över två meter höga och rulla fram som en oformlig massa, med armar som skjuter ut och grabbar tag i allt som kommer ivägen; några ser nästan ut som människor, men hela ansiktet är bara en stor käft med blänkande tänder. Nyahrl'am Shaggais avkomma tycks för det mesta vara rätt dumma och tänker i oerhört primitiva banor. De anfaller för att döda, känner ingen rädsla och sliter sina offer i stycken (om de har armar för att göra det, annars tuggar de). De tycks heller inte ha något särskilt mål, utan kryper upp bara för att sprida skräck och förintelse. Det händer att dessa monster kravlar vidare ut i öknen och kommer till samhällen och oaser. Följderna av det har alltid blivit död och förintelse, innan monstret har besegrats.

Översteprästerna hävdar med bestämdhet att varje gång en av demonens avkomma kryper upp ur helvetesgrottan, så är det för att han är missnöjd med något och att han sänder ut monster för att visa detta och ta hand om problemet. Därför är det förbjudet att döda eller ens försvara sig mot dessa styggelser, för de är utsända av Nyahrl'am Shaggais vilja vilket är detsamma som Azradeus vilja.

Antagning och grader

Lärjunge: Lärjungen genomgår de två dopen: det första, svaveldopet, består av att han binds fast med armar och ben runt ett spett och sedan får uthärda smärtan från värmen av en öppen svaveleld. Provet måste göras utan att lärjungen svimmar eller blir hysterisk. Det andra dopet består av att lärjungen skär sig i armen och blandar sitt blod i en skål, tillsammans med samtliga översteprästers blod. Sedan måste han dricka allt utan att kasta upp det igen. Misslyckas en lärjunge med sina inträdesprov, kastas han omgående ner i demonhålet. En lärjunge förbinder sig att tjäna kulten 24 veckor om året samt att avlägga motsvarande 50 silver i tribut varje år. En lärjunge får inte tala om kulten med utomstående – detta är ett tabu.

Missionär: En missionär reser över hela Mundana för att värva medlemmar till kulten. Han gör det i det tysta och predikar aldrig öppet. Ofta brukar han bevaka sitt offer under en lång tid innan han avgör om det är moget. Sedan, med hjälp av övertalning och vackra ord, halar han in offret och tar denne med till Momolan. Det är inte sällan blivande lärjungar lämnar hem och familj väldigt plötsligt, för att de förtrollats av missionärernas ord. En missionär förbinder sig att tjäna kulten 36 veckor om året samt att avsvära sig sina jordiska tillgångar till översteprästerna. I utbyte får missionären pengar av kulten för att bedriva mission.

Överstepräst: Översteprästerna är lagen och domarna i kulten. Deras ord gäller framför alla andras, och de är Nyahrl´am Shaggais, och därmed Azradeus, språkrör till anhängarna. Prästerna leder alla ritualer och ceremonier, och de avgör också vad som är ett brott eller inte.

Fakta om Azradeus barn

Gudomar: Azradeus.

Godtagbara offer: Gåvooffer, blodsoffer, slaktoffer, själsoffer.

Heligaste dag: 17 juni.

Övriga heliga dagar: 6 december.

Ceremonier: Betvinga väsen av tredje rangen (6), Betvinga väsen av femte rangen (10), Cognatus (6), Divination (3), Exkommunicera (2), Förbannelse (4), Förstöra heligt föremål (1), Nedkalla väsen av första rangen (2), Nedkalla väsen av andra rangen (4), Nedkalla väsen av tredje rangen (6), Nedkalla väsen av fjärde rangen (8), Percunctor (2), Sanna namnet (4), Skapa heligt föremål (1), Traumatisering (6), Vanhelga (2), Välsignelse (1), Ödeläggelse (8).

Allmänna tabun: Kultmedlemmar får inte inleda sexuella förbindelser med utomstående, och inte heller får de under några som helst omständigheter försumma sina dagliga dop. Medlemmar i kulten får inte säga Azradeus eller Nyahrl'am Shaggais namn högt, såvida de inte är under dop.

Allmänna förpliktelser: Medlemmar får inte passera demonhålet utan att göra någon form av offer. De får inte gå ner i helvetesgrottan om de inte har ett konkret ärende där. De får inte döda några av de väsen som ibland väller upp ur grottan – inte ens i självförsvar.

Heliga föremål

Shaggaikniv: Denna kniv är gjord av ben från Nyahrl´am Shaggais skelett, och är välsignad på så sätt att den skär sår som aldrig verkar slutar blöda på naturlig väg. Ett hugg från denna kniv, hur ytligt det än må verka, tömmer snart offret på blod. Offrets Blödningstakt ökar med Ob4T6. Alla överstepräster tilldelas en helig Shaggaikniv. Kniven används ofta vid blodsoffer.

Avkommans stav: Denna stav finns inte i många exemplar, men dess bärare har kontroll över de hiskeliga monster som då och då krälar upp ur helvetesgrottan. Staven kan endast betvinga demoniska väsen med rang tre eller lägre. Förr eller senare försöker en kultmedlem alltid kontrollera mäktigare väsen med staven, men monstren släpar då ner honom till Nyahrl´am Shaggai för att straffas. En missionär eller överstepräst får varje år slå ett svårt (Ob4T6) (överstepräster) eller mycket svårt (Ob5T6) (missionärer) slag mot Qadosh. Om slaget lyckas tilldelas individen en stav av Nyahrl'am Shaggai.

Azradeus horn: Detta heliga föremål finns just nu bara i ett enda exemplar. Den enda som har tillåtelse att använda det är demonen Nyahrl'am Shaggai (och sålunda kan man inte skapa kopior med ceremonin Skapa heligt föremål, såvida inte demonen förlorar sitt horn). Hornet har makten att kontrollera alla demoner med rang sex eller lägre. Upp till tio demoner kan kontrolleras samtidigt.

MISSIONÄRERNA FRÅN FORION

Missionärerna från Forion reser Mundana runt och sprider guden Imays lära. Imay är den levande guden som har stigit ned till världen för att vägleda dess invånare. Han är också den gudomliga tanken, det frö till godhet som alla bär inom sig. Missionärernas uppgift vid sidan av att sprida läran är att söka efter Imays inkarnationer.

Gudomarna

I tidens begynnelse härskade ondskan i Mundana. I sorg över detta utgjöt guden Imay sina tårar över Mundanas folk, en tår för varje besjälad varelse. Varje varelse som träffades fick del av Imays gåva, förmågan till godhet. Eftersom varje tår är en del av Imay strävar denna efter att återförenas med guden. Genom att handla i enlighet med Imays natur kan den finna vägen till återförening och fullkomlighet. Men många tog inte till sig gåvan utan ignorerade den och lät sig styras av ondska, avundsjuka och girighet.

Länge funderade Imay på hur han skulle kunna vägleda Mundanas folk så att de skulle finna sin inre godhet och därigenom vägen tillbaka. Så småningom beslöt sig Imay för att nedstiga till Mundana och tala direkt till folken. 841 e.D. lät sig Imay födas som en till synes vanlig man i den lilla byn Viomar i Forion. Att han inte var en vanlig man stod tidigt klart eftersom han föddes av tre mödrar vid namn Kärlek, Omtanke och Beskydd. Dessa gav honom namnet Selif, 'den vise', och redan som spädbarn gjorde han sig förtjänt av detta namn. Han kunde tala redan vid födseln och förbluffade alla med sin insikt om folks leverne. Snart reste han land och rike runt och spred Imays lära.

Selif fick fem söner: Tillit, Barmhärtighet, Medlidande, Givmildhet och Osjälviskhet. Med deras hjälp grundade han Imaytemplet. Som religiösa ledare tog de sig alla titeln 'sabin'. På sin dödsbädd talade Selif sabin till sina söner och sade "Sörj inte, ty jag skall återvända. Jag talar inte om var och när, ty er uppgift är att söka tills ni finner mig och då föra mig hit till Imaytemplet igen och här ikläda mig mina gamla kläder." I många år sökte sönerna efter sin fader tills de en dag fann en ung pojke som talade med faderns röst och sade åt dem att föra honom till Imaytemplet. Detta var Selif sabins andra inkarnation.

Religionens lära

Varje individ kan föreställa sig gudomligheten och känna dess närvaro. Alla bär på en liten del av den gudomliga tanken, Imays gåva, och denna yttrar sig i den goda handlingen som visar vägen till Imay. Selif sabins mödrar och söner bär den goda handlingens namn. Den som inte handlar i enlighet med dessa utan gör sig skyldig till ocker, självviskhet eller våldshandlingar går förr eller senare vilse. Vid det gudomliga fragmentets återförening med Imay kommer även själen att upptas. Själen blir en del i Imays helhet där alla själar har samtidig kontakt med varandra.

En själ kan inte reinkarneras men däremot går Imays gåva vidare till nya själar. Varje själ har bara en chans att komma till Imay. Tar man inte den får man efter sin död vandra i skuggornas och de bortglömdas rike tills man tynar bort. Den som inte tar till sig Imays gåva efter att ha blivit upplyst om den är inte värdig. Gåvan måste då få lov att gå vidare. Detta sker genom att man avrättar den icke-troende samtidigt som man utför ceremonin Frigörelse.

Organisation och utbredning

År 2967 e.D. sitter den tjugoförsta kända inkarnationen av Selif sabin i modertemplet i Aroch. Inkarnaten är en endast sex år gammal pojke, men hans goda sinnelag och visa natur avslöjar tydligt Imays närvaro hos honom. Vid hans sida finns inkarnationer av de övriga sabinerna samt de tre mödrarna, de så kallade ilberna. Imaytemplets makt är inte bara andlig utan även världslig eftersom Selif sabin är Forions högste ledare.

Imaytron är statsreligion i Forion men Imaytemplet vill sprida läran till alla raser i alla delar av Mundana eftersom alla besjälade varelser fått ta del av Imays gåva. Små grupper av tempeltjänare, så kallade sökare, reser över hela Mundana och försöker omvända de folk de stöter på. Sökarna åtföljs oftast av en mindre patrull ur Forions armé då de reser utanför Forion.



Ett typiskt Imaytempel är runt och har en hög kupol med ett hål i mitten där det kan regna in. Mittemot ingången finns nio troner och på varje säte ligger ett prydligt hopvikt bylte med kläder. Tronerna symboliserar de nio levande inkarnationerna. Längs väggen står statyer av de bortgångna inkarnaterna. Varje tempel är tillägnat en av dessa. Under modertemplet i Aroch finns en krypta där kropparna efter alla bortgångna inkarnater placeras.

Imaytroende ber inte till sin gud utan försöker finna honom inom sig. Detta sker genom meditation i enskildhet eller grupp. Alla troende har ett heligt mantra som skall hjälpa dem att finna det gudomliga inom sig. Ytterligare hjälp kan de få av 'Tårarnas bok', en andlig och filosofisk vägledning som ständigt utökas med texter skrivna av Imays inkarnationer. Födelsedagen för varje sabins och ilbas första inkarnation räknas som en helig dag och dessa dagar ägnas helt åt meditation. Alla troende förväntas företa en pilgrimsfärd till modertemplet i Aroch någon gång under sin livstid. Man följer då den väg som den förste Selif sabin tog från Viomar till Aroch.

Fakta om Missionärerna från Forion

Gudomar: Imay.

Godtagbara offer: Gåvooffer.

Heligaste dag: 17 mars.

Övriga heliga dagar: 4 februari, 16 mars, 19 april, 21 april, 20 maj, 11 juni, 8 augusti, 2 oktober, 5 oktober, 1 november, 13 november.

Ceremonier: Divination (3), Exkommunicera (2), Frigörelse (1), Fruktbarhet (2), Förbannelse (4), Skapa heligt föremål (1), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En troende får inte dräpa, med undantag för de ceremoniella avrättningarna av icketroende. En troende får aldrig ljuga.

Allmänna förpliktelser: En troende får inte begå våldshandlingar. Man får inte dra nytta av andras olycka. Man får inte bedriva ocker, det vill säga ta mer betalt för någonting än vad det egentligen är värt. Man får heller inte begära underpriser för något man köper.

Heliga dagar

Födelsedagarna för de första sabinernas och ilbernas inkarnationer räknas som heliga dagar. Man ägnar dessa dagar åt meditation. Andra heliga dagar är:

Tårarnas dag (även känd som vishetens dag): 17 mars. Detta är Imaytemplets heligaste dag. De ungdomar som anses vara redo att träda in i vuxenlivet deltar i den ceremoni som gör dem till fullvärdiga medlemmar av Imaytemplet. Pilgrimer påbörjar sin vandring i Viomar.

Kärlekens dag: 20 maj. Många väljer denna dag för att betyga någon sin kärlek eller för att knyta kärlekens band.

Barmhärtighetens dag: 8 augusti. De brottslingar som under sin fängelsetid helt och fullt tagit till sig Imays gåva friges. Vidare väljer man ofta att utföra ceremoniella avrättningar av obotliga brottslingar denna dag.

Givmildhetens dag: 1 november. Alla som kan bidrar till torgbordet, ett långbord som dignar av otaliga läckra maträtter. Såväl fattig som rik är välkommen att äta av maten och delta i firandet.

Antagning och grader

Både män och kvinnor kan bli tempeltjänare och kallas då sabintjänare respektive ilbatjänarinnor. Som tempeltjänare finns det fem möjliga grader.

Novis: Alla tempeltjänare måste börja som noviser. En novis utför enkla sysslor i templet och studerar Imays lära. För att bli antagen som novis måste man lyckas med minst ett av framgångsslagen i yrkesrutan för Troende (se sidan 7). En novis förbinder sig att tjäna templet 24 veckor om året. I utbyte kan novisen tillgodogöra sig 18 veckor fri undervisning. Han måste dessutom skänka templet gåvor efter bästa förmåga.

Ciceron: En ciceron officierar vid ett tempels ceremonier och undervisar noviser. För att bli antagen som ciceron måste man, lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ceremoni och ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ockultism. En ciceron förbinder sig att tjäna templet 42 veckor om året. Han måste dessutom skänka templet gåvor efter bästa förmåga.

Domestik: En domestik tjänar Imays inkarnater. För att bli antagen som domestik måste man, förutom att ha tjänat som ciceron, lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Läkekonst och ett svårt (Ob4T6) slag mot Ockultism. En domestik förbinder sig att tjäna inkarnaten 42 veckor om året. Han måste dessutom skänka templet gåvor efter bästa förmåga.

Sensor: En sensor undervisar och råder Imays inkarnationer. För att bli antagen som sensor måste man, förutom att ha tjänat som domestik, lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Utbildning, ett svårt (Ob4T6) slag mot Filosofi och ett svårt (Ob4T6) slag mot Lagkunskap. En sensor undervisar sin elev 46 veckor om året. Årets sista två veckor tillåts han tillbringa med sin släkt och sina vänner.

Sökare: En sökare reser Mundana runt för att sprida Imays lära till andra folkslag och för att söka efter Imays nya inkarnationer när någon av dem har avlidit. För att bli antagen som sökare måste man, förutom att ha tjänat som domestik, lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Ceremoni och ett svårt (Ob4T6) slag mot Filosofi. Dessutom måste man kunna det vanligaste språket i det område där man förväntas missionera. En sökare förbinder sig att missionera minst 36 veckor om året. Den tid han inte missionerar skall han ägna åt studier eller templeltjänst.

Heliga föremål

Tårarnas bägare: Varje Imaytempel har en Tårarnas bägare. Den trekantiga basen symboliserar mödrarna, det runda skaftet Selif och den femkantiga skålen sönerna. Den som dricker ur Tårarnas bägare får en vision av Imays goda ljus, motsvarande effekten av ceremonin Välsignelse.

Imays öga: Ett grumligt emaljöga som klarnar i närheten av en person i vilken Imays närvaro är stark. Detta tecken behöver inte nödvändigtvis innebära att personen är en inkarnation. Alla sökare tilldelas ett Imays öga.

VONTARTRON

Så gott som alla dvärgar är religiösa, om inte av äkta tro så av tradition. De få ickereligiösa dvärgar man kan finna finns så gott som enbart hos klan Zolod. En del Zolod, i synnerhet de som är bosatta i det jargiska kejsardömet, bekänner sig till Daaks kyrka men är i själva verket trogna Vontar i hjärtat. Vontar är alltets skapare, alla bergs fäder. Vontar avbildas vanligen som en skäggig dvärg med en hacka i handen. De tidigaste Vontarsymbolerna är mycket primitiva, medan senare Vontar-avbilder är mycket intrikata och detaljerade. Vontar genomsyrar alla berg, metaller och ädelstenar och han samlar till sig de värdigaste dvärgarna för en framtida kamp mot mörkret.

Religionens bakgrund

Religionens historia är ett mysterium. Den verkar ha varit gammal redan innan år Ett, det första året i dvärgarnas krönikerade historia, och den har inte förändrats sedan dess. Religionen formuleras i Vohn-norn eller 'Den gudomliga lagen', en bok i tre volymer med många väl dolda hemligheter.

Vohn-norn är, liksom det mesta andra i det dvärgiska samhället, strikt uppspaltad och strukturerad. Det finns regler för det religiösa livet och för hur en god troende skall uppföra sig, likaväl som det finns riktlinjer för hur en person skall uppföra sig och agera.

Doktrin och budskap

Enligt Vohn-norn finns det tre sorters varelser. Högst upp finns Vontar, den ende guden som skapade världen. Under honom finns kroppslösa varelser, som till exempel andar, spöken, vilsna själar och liknande varelser. Dessutom finns varelser med en själ boende i en kropp. Samtliga är odödliga: kroppens materia går i cykler och återanvänds i andra kroppar, medan själen genomgår en annan cykel och återföds. Dvärgar fruktar därför inte döden utan accepterar döden som en del av livscykeln och en nödvändig övergång till nästa cykel.

Att säga att Vontar har kropp är som att säga att vatten har form – det är helt enkelt meningslöst i sammanhanget. Vontar ligger på ett annat plan, ovanför både det själsliga planet och det fysiska planet och kan verka på båda.

Skapelseberättelsen i Vohn-norn är kort. I urtiden skapade Vontar bergen som ett fast fundament till världen. På detta fäste han sedan himmel och befolkade sedan världen med alla varelser. Som väktare över fundamentet skapades dvärgarnas folk, de hederliga, och de har troget utfört sin uppgift sedan dess.

Enligt Vohn-norn finns det fyra öden som väntar en efter döden. Det mest hedervärda är att Vontar finner att dvärgen har varit en duglig kämpe, och erbjuder honom en plats i Vontars salar för att där vänta in nästa strid mot mörkret och då kämpa för ljuset.

Det vanligaste ödet är att man ger sig av på en lång resa mot nästa liv. Resan tar olika lång tid beroende på hur mycket vägledning man får och hur väl förberedd man är för den Långa resan. Eftersom dvärgar ofta är bättre förberedda än andra raser så är resan för deras del kortare och enklare.

Man kan dock gå vilse under resan, inte få tillräckligt med vägledning för att komma in på den rätta stigen, eller ha en uppgift att slutföra innan man kan ge sig in på den Långa resan. I så fall kommer ens själ att irra osalig kvar i världen, och eftersom den inte är skapt för att leva utan kropp så kommer den att få problem. Därför är man mycket noggrann med att offra till avlidna själar, be till Vontar så att den avlidne skall visas in på rätt väg, och slutföra den dödes uppgifter i livet så att själen kan gå vidare. Det fjärde som kan hända vill ingen dvärg tala om. Det är möjligheten att själen spärras in eller dör under den Långa resan. Att spärra in en dvärgs själ är ett fasansfullt brott; och att hota med att spärra in någons själ är den absolut värsta hotelsen man kan säga till en dvärg.

Enligt Vohn-norn finns det andar som är avundsjuka på Vontars makt och försöker förgöra honom och de som dyrkar honom. Dessa andar och den avundsjuka som de står för är den dvärgiska motsvarigheten till ondska. Att uppträda med avundsjuka i sinnet kommer att få en person att överge de de Hederligas (dvärgarnas) vägar. Därför är dvärgar alltid mycket noggranna med att uppträda hederligt och fast och inte ge efter för det onda. All ondska och allt lidande i världen är resultatet av de ondsinta andarna och de som låtit sig förledas av dem.

Det finns två övernaturliga krafter som Vontar har lämnat i världen. Den ena är kraften att be till Vontar och det är också den kraft som undergörarna utnyttjar. Den andra är resterna av skaparkraften som blev kvar sedan skapelsen och är den kraft som magiker utnyttjar. Dessa båda är goda krafter. De krafter som schamaner använder är huvudsakligen onda krafter, även om de undantagsvis kan utnyttjas med gott syfte. Dvärgar misstror därför schamaner och andebesvärjare.

Dyrkan av Vontar

Dvärgar offrar gärna. Dels är det dagliga arbetet i sig ett offer, eftersom Vontar uppskattar nit och hårt arbete. Dels offrar de gärna ädelmetaller och ädelstenar till Vontar. De som inte har råd att offra dyrbara gåvor skapar istället Vontar-bilder här och var i gruvgångarna eller knackar ut dekorationer i enorma dvärgakyrkor. Dessutom offrar man mat och verktyg till avlidna släktningar för att underlätta den Långa resan. Man offrar inte mat, levande saker eller brännoffer till Vontar. Mat kan offras till släktingar på den Långa resan, men till Vontar offras ingenting sådant.

Alla offer lämnas över till prästerna i Stenens hjärta i ett dvärgafäste, vilka erbjuder offergåvan till Vontar i en ceremoni. Därefter förs offergåvan in till en särskild offerkammare där den förvaras tillsammans med andra offergåvor. Offerkamrarnas plats är alltid hemlig och avslöjas inte till någon utanför Stenens hjärta. När kammaren är full så försluts den med sådan konstfärdighet att man inte ens vid nogrannare granskning kan se att där någonsin varit en öppning i berget.

Dvärgar ber ofta. Det finns åtta böner som alla dvärgar måste kunna. De olika bönerna är morgonbönen, en bön inför arbetets början, en bön efter arbetets slut, en bön inför varje form av resa, en bön inför varje måltid, en aftonbön, en bön inför strid och en bön när man ligger på sin dödsbädd. De är i sig mycket enkla och är lätta att lära sig. De finns ofta nedskrivna på ett hoprullat ark som förvaras i basen på en liten Vontarstaty som alltid finns i närheten av dörren. Det är en gammal dvärgisk sed att nudda Vontarstatyn när man går ut genom en dörr, eller i alla fall nudda den plats där den borde finnas, precis till höger om dörren.

Den grövsta synden av alla är att inte uppträda hederligt. Hederligt uppträdande innebär att man måste stå vid sitt ord och inte heller ljuga. Man måste uppträda ståndfast, man måste agera av andra skäl än ens egen vinning och man måste arbeta nitiskt så att man förtjänar Vontars gåvor. Dessa fyra teser är grundläggande och brott mot dem är lika med en dvärgisk dödssynd.

Utöver dessa fyra grundpelare i uppträdandet så finns det 512 påbud i Vohn-norn. 224 av dessa är saker som man skall göra, till exempel be böner inför resor, ha utrustning för brandbekämpning lätt tillgänglig och liknande. 195 är saker som man inte får göra, som till exempel lämna en öppen låga utan tillsyn eller åkalla Vontars namn i vrede. 93 påbud är saker som man skall vara uppmärksam på, inte sådant som man inte får bryta eller måste göra, utan saker som man skall tänka på för att leva ett gott dvärgiskt liv.

Organisation

Hela Vontar-dyrkan organiseras kring Stenens hjärta, det heligaste heliga i varje dvärgafäste. Den religiösa biten av verksamheten i Stenens hjärta sköts av de så kallade undergörarna. Mäster undergörare är den som samordnar undergörarnas arbete. Han är ofta en person av helig karaktär som är direkt underställd Vontar och därför inte rktigt ingår i hierarkin. Vad angår dvärgafästets världsliga förehavanden är Mäster undergörare helt klart underställd den som innehar ämbetet som Stenens hjärta som i sin tur är underställd de Äldstes råd och dvärgakungen. Vad gäller gudomliga förehavanden är Mäster undergörare enbart underställd Vontar och resten av fästet lyssnar på Mäster undergörare i detta område.

Helgedomar

I varje dvärgafäste finns det en plats som kallas Stenens hjärta och som är den heligaste platsen i berget. Platsen, och ofta existensen, hålls hemlig för utomstående. Det är väldigt sällan som dvärgarna faktiskt erkänner att Stenens hjärta finns, även om de ibland svär eder vid Stenens hjärta. Stenens hjärta innehåller inte bara helgedomarna, de höga och enkelt utsmyckade salar som används för särskilt viktiga högtider, utan även arkivet, hospitalet och gravhallarna. Dessutom finns offerkamrarna här inne någonstans, men deras platser avslöjas aldrig för utomstående.

I så gott som varje dvärgahem finns det ett litet husaltare där daglig bön förrättas. Det är normalt ett enkelt altare, i princip bara en bänk med en Vontarstatyett och en skål med vatten. Detta är den vanlige dvärgens vördnad för Vontar. På samma sätt kan man finna små nischer med Vontar-statyetter uthuggna direkt i bergväggen.



Det mest imponerande resultatet av den vanlige dvärgens vördnad är dock dvärgakyrkorna. En dvärgakyrka huggs ut ur tomrummet som uppstår av en synnerligen bred och rik ådra och man tackar på det sättet Vontar för den rika malmådern. Ju större ådra desto mer arbete läggs ner på utsmyckandet av den tomma salen. Allt eftersom tiden går blir salen allt större och rikare utsmyckad, tills den är ett underverk utan like. Varje åttondedag hålls mässa i dvärgakyrkor, men de är också normalt sett de enda ceremonier som utförs här. Vissa dvärgakyrkor kan helgas och därmed användas till andra ceremonier. Det finns alltid en undergörare i en dvärgakyrka för att svara på religiösa spörsmål och ge vägledning ute bland folket och många dvärgar stannar till vid en dvärgakyrka för att be en bön.

Tömda orter används ofta som gravgångar, där dvärgar hugger ut nischer åt sig och sina döda för att begravas där när de dör. Gravgångarna är heliga men inte förslutna. Normalt sett går man inte in i en gravgång annat än i samband med en begravning eller för att hugga ut sin gravnisch.

Heliga dagar

Åttondedag: Var åttonde dag hålls en mässa till Vontars ära. Så gott som alla dvärgar är närvarande under denna mässa, som normalt hålls i handelshallarna och i dvärgakyrkorna.

Vontar-lozad: Den heligaste festivalen hålls de tre första dagarna på varje år, under Vontar-lozad. Under Vontar-lozad lig-

ger allt arbete nere, om möjligt till och med krig. Under dessa tre dagar firar dvärgarna sin gud Vontar med festligheter som får de flesta andra festivaler att blekna i jämförelse. Festligheternas första dag räknas som religionens heligaste.

Symboler

Två symboler dominerar inom den dvärgiska religionen. Den ena är Vontar-bilden och den andra är yxan. Vontar-bilden sammanknippas alltid mer med auktoritet och med gudomlighet, medan yxan sammanknippas med magi och värdslig makt.

En Vontar-bild är ofta rund och mastig med ett rejält helskägg, armarna i kors över bröstet och en hacka i höger hand. Det praktiska utförandet varierar från grunda linjer i polerad sten till mycket verklighetstrogna statyer. Normalt sett så är det de förra som används, eftersom man då inte avbildar en specifik dvärg, vilket annars är en stor risk.

Yxan är en symbol för världslig makt och magi. Malmen till yxan grävs upp ur jorden och smälts och formas med eld och luft för att härdas i vatten. Den symboliserar därmed de fyra elementen som utgör grunden i dvärgisk magi och dessutom utgör allt levande på Mundanas yta. På så sätt är yxan symbol både för det materiella och för det magiska. Det verkar som om den symbolen är ganska sentillkommen, förmodligen inte så mycket mer än tvåtusen år gammal.

Politik och relationer

Vontar har egentligen inga direkta fiender. Man tycker inte om schamanistiska religioner och man ogillar naturligtvis alla religioner som förtrycker den dvärgiska religionen. Man är därför inte så förtjust i Daaks kyrka, men Zoloddvärgarna lever i någon form av symbios. Mot konstanta mutor och arbete i byggnationen av Daaks katedraler låter inkvisitionen bli att jaga Zoloddvärgar för deras otrohet, utom möjligen de som öppet förespråkar Vontar-dyrkan. Inte heller är man särskilt förtjust i thalaskerna och deras anti-religiösa politik, men i ett arrangemang liknande det i det jargiska kejsardömet låter man dvärgarna i Thalamur vara. De tirakiska schamanistiska religionerna tycker man inte om, i synnerhet som de tirakiska andebesvärjarna ställt till mycket förtret för dvärgarna genom historien. Det dvärgiska hatet gentemot tirakerna grundar sig dock främst på andra orsaker än just de religiösa. I övrigt tolererar man andra kyrkor och religioner.

Dvärgar missionerar inte. De lär helst inte ut sin religion till utombergingar, eftersom det är så mycket hemligheter förknippade med den. De brukar normalt avvisa människor som söker sig till den dvärgiska religionen, i den mån det händer (en eller ett par gånger per århundrade), men i ett fåtal fall har utombergingar tillåtits att studera Vontars tro.

Gudomlig intervention

Vontar lägger sig sällan i den enskilde dvärgens liv. Om han ger sig tillkänna så är det huvudsakligen genom uppenbarelser. Dessa uppenbarelser är ofta i form av en skrämmande klarsyn som i många fall kan få den sturskaste av dvärgar att krypa av skräck. Den heliga fruktan är ingenting som man ser ner på, utan tvärtom så vördar man en dvärg som får en sådan klarsyn. Ett fåtal har till och med bytt klass och sökt sig till undergörarna på grund av klarsynen.

Ibland kan Vontar få en dvärgs anfäder att avvika från den långa resan för att hjälpa en trogen och hederlig dvärg i trångmål. Dvärgen kan då få övermänsklig styrka eller kunskaper och färdigheter som han själv saknar men anfäderna hade. En dvärg i denna form av heligt raseri är något av det farligaste man kan råka ut för.

En fruktans klarsyn kommer när en dvärg ber Vontar om råd. Det krävs att man lyckas med ett slag för Qadosh med normal svårighet (Ob3T6) och om slaget lyckas så får dvärgen en skrämmande klarsyn. Klarsynen ger råd, men kanske inte de råd som dvärgen önskar eller förväntar sig. Denna fruktan gör att ofta inte vågar vända sig till Vontar på ett tag varför Qadosh sjunker med lika mycket som resultatet av slaget.

Hjälp från anfäder sker nästan enbart då en dvärg befinner sig i livsfara. Svårigheten är vanligtvis normal (Ob3T6) och på samma sätt som ovan sjunker Qadosh med resultatet av slaget. Under en viss tid är dvärgen uppfylld av sina förfäders själar. Det innebär normalt att dvärgen inte behöver slå chockslag, inte känner av utmattning och inte får ökade svårigheter av utmattning och smärta förrän efteråt. Dessutom kan dvärgen få en färdighet som en förfader hade men som dvärgen inte har. Räkna i så fall att dvärgen tillfälligt har färdighetschans 15 i en sådan färdighet.

Antagning och grader

Undergörare i Stenens hjärta får ingen egentlig lön, men de får alla sina dagliga behov tillgodosedda. För att bli antagen till tjänstgöring som undergörare måste man befinnas som särskilt lämplig under vuxenriten, varefter man får börja tjänstgöra som undergörarlärling. Senare kan man bli undergörargesäll och kanske till och med mästare, och den dvärg i varje fäste som är mest helig är alltid mäster undergörare och därmed skråmästare. Dvärgarna gör ingen åtskillnad på män och kvinnor – alla är välkomna är genomföra lärlingsprovet.

Lärling: För att bli undergörarlärling måste man lyckas med ett mycket lätt slag (Ob1T6) för Qadosh under vuxenriten. Endast dvärgar kan få genomgå vuxenriten och därmed få en chans att bli utvalda. Lärlingar får hjälpa till med dagliga göromål för fästets heliga.

Gesäll: Gesällprovet omfattar dels en teoretisk del där man måste känna till doktrinen för den dvärgiska Vontartron, och dels en praktisk del där Vontar själv måste uppenbara sig för en efter bön och meditation. För att bli godkänd måste lärlingen lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) för Ockultism: gamla tron och ett lätt slag (Ob2T6) för Qadosh. Gesäller får genomföra en del arbete på egen hand. Ofta är det gesäller som får sitta som så kallade 'ledljus' i dvärgakyrkorna utanför Stenens hjärta, svara på frågor om tron och leda böner för andra dvärgar.

Mästare: Så småningom kan man försöka sig på ett mästarprov. Som mästare kan man utföra alla ceremonier på egen hand och man får mycket hög status i fästet. Mästarprovet omfattar ett mycket svårt slag (Ob5T6) för Ockultism och ett normalsvårt (Ob3T6) för Qadosh. Mästare kan också skapas med hjälp av yrkesmallen på sidan 8.

Heliga föremål

Det finns två sorters heliga föremål, närmare bestämt de som begravs med en dvärg och de som offras till Vontar eller till anhöriga. Båda försluts och låses in och används inte mer. Det påstås bland människor att det nedkallas en förbannelse över sådana föremål, som drabbar dem som bryter gravfriden eller olovandes tar sig in i en kammare med offergåvor. De få personer som har kommit tillbaka från övergivna dvärgafästen med fantastiska skatter lever sällan tillräckligt länge för att få någon större glädje av dem. Huruvida detta har att göra med vanlig hederlig hämnd från andra dvärgar eller en faktisk förbannelse är inte klart.

Magiska föremål

Det händer att dvärgapräster använder sig av magiska föremål vars effekter tillhör de fyra elementarkrafterna (det vill säga pyrotropi, geotropi, hydrotropi och pneumotropi). De magiska föremålen skapas av magimästare som tillhör samma familj eller släkt som dvärgaprästen och ges ofta som generösa gåvor vid något högtidligt tillfälle, till exempel efter ett lyckat gesäll- eller mästarprov. Långt ifrån alla dvärgapräster har magiska föremål.

Fakta om Vontar-tron

Gudomar: Vontar.

Godtagbara offer: Gåvooffer (ädelmetaller, ädelstenar).

Heligaste dag: 11 juli.

Övriga heliga dagar: Varje åttondedag, det vill säga den 19 juli, 27 juli, 6 augusti och så vidare.

Ceremonier: Divination (3), Exkommunicera (2), Frammana golem (6), Förbannelse (4), Helga (2), Skapa heligt föremål (1), Vanhelga (2), Välsigna vapen (2), Välsigna rustning (2), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En Vontar-troende måste stå vid sitt ord och får aldrig ljuga. Man får inte medvetet undvika viktigt arbete på grund av lathet.

Allmänna förpliktelser: Alla Vontar-troende måste lära sig de åtta bönerna och komma ihåg att bruka dem vid rätt tillfälle. Man får inte lämna en öppen låga utan tillsyn och man får heller inte åkalla Vontars namn i vrede.

MAHKTAHDYRKAN

Tirakerna och i viss mån även trollen dyrkar Mahktah – den mörka gudinnan. Mahktah står för osvikligt systraskap och den starkes rätt i samhället. De som följer Mahktahs lära får till sist vila hos sin moder i mörkret. Förutom Mahktah dyrkas även ett uppsjö av andar och andra väsen – de så kallade dwarkkas.

Gudinnan

Gudinnan Mahktah är mörkrets härskarinna och alla tirakers moder. Då Mahktah är mörkret och mörkret var i begynnelsen så är Mahktah detsamma som begynnelsen och slutet. Alla Mahktahs skapelser kommer ur mörkret och alla skapelser har möjligheten att återförenas med mörkret om de följer gudinnans lära. Många icke-tiraker drar sig för att utsäga den mörka gudinnans namn.

Religionens bakgrund

De tirakiska legenderna berättar om hur Mahktah födde de tusen sinom tusen barn vars ättlingar idag bildar tiraksläktet. Även trollen sägs ha skapats av gudinnan, men de urgamla berättelserna är oftast otydliga och svårtolkade. Läran förs vidare genom muntlig tradition – något enhetligt skriftspråk existerar inte bland tirakerna. Läran som sådan har ingen grundare . Tirakerna anser att läran kommer från Mahktah och sålunda alltid har existerat.

De gamla legender talar vidare om de vidriga urkhath ('demonynglen') vars manifestationer Mahktah spärrade in i sedan länge glömda sigill runt om i Mundana. De tiraker som anslöt sig till urkhath fördrevs eller brändes till aska i sviterna av den mörka gudinnans oerhörda vrede. Det sägs att Mahktah fortfarande vakar över sigillen från sitt mörker.

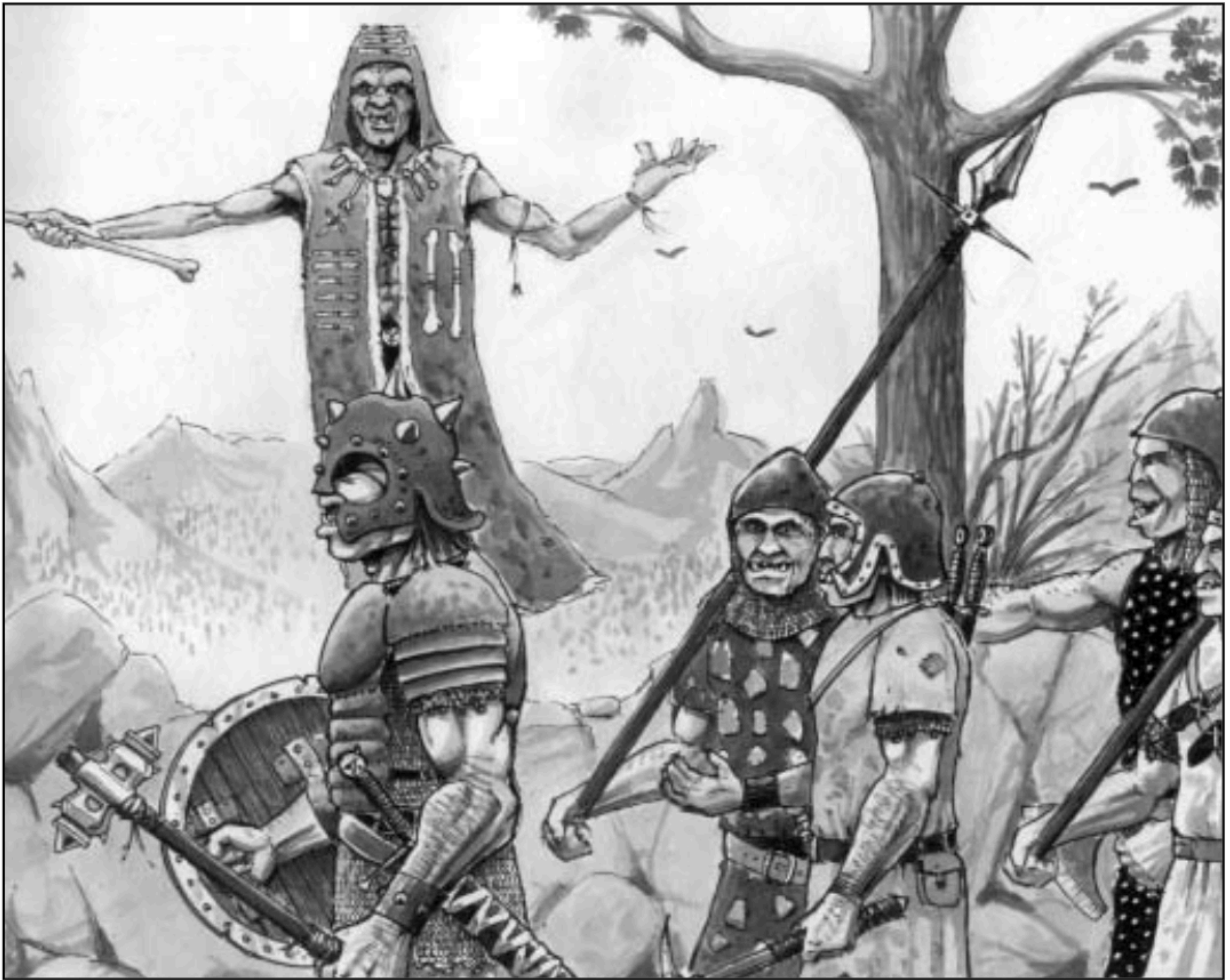
Lära

Gudinnan har makten att döma alla sina skapelser. De värdiga låter hon inträda i mörkret för att vila hos sin moder. De som inte följer Mahktahs lära stängs ute. Alla troende döms var för sig och alltid vid tiden för deras jordiska kropps död. En troende som en gång förkastats av Mahktah kan aldrig tas till nåder. Den mörka gudinnan är hård i sitt dömande.

En Mahktah-trogen får inte visa svaghet. Hon måste stå upp gentemot sina fiender och inte vika sig, även om det skulle gå henne emot. Mahktah är dessutom mycket nog med att hennes troende stöttar varandra. Att vägra hjälpa en vän i svår nöd är en stor synd. En troende skall sträva efter att reproducera sig och föra släktet vidare.

Om en tirak vet med sig att feghet befläckat hans själ kan han botgöra detta på två sätt: Ta hämnd eller på annat sätt visa att hans forna feghet nu är övervunnen, alternativt dö i strid. En tirak som dör i strid kan räkna med att få Mahktahs förlåtelse.

En synd är värre än alla andra. En Mahktah-trogen får aldrig under några som helst omständigheter nedkalla demoner, sluta förbindelser med dem eller använda sig av den förbjudna demonmagin. Demonynglen är Mahktahs huvudfiender och det finns ingenting som rättfärdigar beblandning med denna ondskans avkomma. Mahktahs straff blir fruktansvärt mot de som bryter mot detta tabu.



Organisation

Varje tirakstam innehåller åtminstone en schaman. Schamanen har bland annat i uppgift att hålla kontakterna med gudinnans dwarkkas och ansvarar dessutom för att Mahktahs lära förs vidare. Det är också schamanerna som leder stammen i dans till Mahktahs lära och vissa schamaner har även makten att utlysa stamkrig om gudinnan gett order om detta. Till sin hjälp har schamanerna en eller flera lärlingar som från barnsben uppfostrats av schamanen.

Det finns bara ett känt tempel tillägnat Mahktah. Detta tempel ligger på Takalorr, närmare bestämt i den tirakiska staden Tiban. Templet har ingen som helst överhöghet över schamanerna i stammarna, utan fungerar helt och hållet som en självständig institution. Vem som helst kan besöka templet för att be till gudinnan eller andarna genom de andebesvärjare som finns tillgängliga i templet.

Dyrkan

Mahktah dyrkas bäst genom sång, musik och extatisk dans. Detta bruk är egentligen ingenting som gudinnan anstiftat, men eftersom schamanerna funnit det enklast att falla i trance under inflytande av häftig sång och dans så anser man detta vara det bästa sättet att visa sin tilltro till gudinnan. Sedan tycker många tiraker förstås att det är trevligt att släppa loss en aning – till seden hör att stammens spritförråd öppnas varje gång det vankas festligheter till gudinnans ära.

Symboler

Gudinnans färg är svart, liksom mörkret som gudinnan också är ett med. Det krökta hornet är annars den vanligaste symbolen för den mörka gudinnan. Hornet skall enligt legenden ha brukats av gudinnan i kampen mot Urkhath och gjort Mahktah till en obesegrad härledare. Andra symboler förknippade med Mahktah är pärlorna, ur vilka Mahktah skapade regnet och haven; benflöjten, med vilken Mahktah skapade vågorna som ständigt förändrar; klorna, vars djupa fåror bildade sköte för allt liv samt yxan, med vars egg gudinnan formade Mundana.

Värderingar

Religionens världssyn domineras av en tro på styrka och hängivenhet. Mahktahs anhängare ser ned på svaga individer och hyllar de starka, må hon vara tirak eller människa. Alver och dvärgar anses stå utanför denna värld – ett mycket underligt förhållningssätt. Schamanerna berättar ofta om tirakernas rätt till Mundana och hur man gång på gång måste kämpa mot fienden för att förtjäna denna rätt.

Schamanernas syn på magi är givetvis mycket misstänksam, för att inte säga smått fientlig. Det tirakiska samhället har i och med ätten Bazirks allt vidare kontakter med människorna allt mer anammat denna mystiska kraft, men magin är fortfarande försvinnande liten om man jämför med andebesvärjandet. Vissa schamaner använder sig av ikonotropi – dock utan att vara medvetna om att det verkligen är magi de brukar.

Gudomlig intervention

Så gott som all gudomlig intervention från Mahktahs sida sker genom sändebuden – dwarkkas. Det existerar ett hundratal Dwarkkas – var och en med sin speciella kvalitet eller expertisområde. De mest kända är Orgga, vindens ande; Binderakk, stridens ande; Yggokka, fruktbarhetens ande samt Uekka, dödens ande. Rent regeltekniskt är dwarkkas en form av demoner men tirakerna ser dem inte alls som sådana.

Dwarkkas tar sig formen av vanliga tiraker när de manifesteras – en omständighet som gjort misstankar om dwarkkas interventioner långt vanligare än de faktiska ingripandena. Eftersom dwarkkas ser ut som vanliga tiraker kan man ju inte så säkert veta om den skicklige krigaren man aldrig sett förut är en vanlig tirak eller en dwarkka, sänd av Mahktah.

Dwarkkas kan intervenera på två olika vis – efter att ha övertalats av en schaman eller på Mahktahs direkta befallning. Det senare är mycket ovanligt men har inträffat vid ett flertal tillfällen i historien då religionen ställts inför svåra hot.

För att få kontakt med en Dwarkka på andeplanet måste schamanen slå ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Andeförnimmelse. Om schamanen haft kontakt med anden den senaste timmen blir slaget en nivå lättare (–Ob1T6) och tidsåtgången halveras. Om schamanen befinner sig på en inkongruent plats blir slaget en nivå svårare (+Ob1T6) och tidsåtgången dubbelt så stor. Misslyckas slaget kan schamanen försöka igen. Ett fumlat slag innebär att schamanen måste förflytta sig en sträcka som motsvarar 'nära' (se regelboken sidan 262) för att kunna fortsätta leta efter dwarkkan eller återgå i sin kropp. Utförliga regler för schamanism och andemagi återfinns i regelboken.

För att övertala en dwarkka att göra schamanen en tjänst, exempelvis manifestera sig på slagfältet för att hjälpa till att strida, krävs det ett lyckat kast mot Övertala, enligt reglerna för argumentation (se regelboken sidan 97). Man slår dock inte mot dwarkkans färdighetsnivå i Övertala utan mot dwarkkans PSY. Andens svårighet för slaget är alltid normal (Ob3T6). Misslyckas man kan man antingen göra ett nytt försök att övertala eller försöka hitta en ny dwarkka. Fummel leder till att dwarkkan utmanar schamanen på andestrid. Beroende på vilken tjänst man ber dwarkkan om kan svårigheten för argumentationen variera, men grundsvårighetetn är alltid normalsvår (Ob3T6).

Dwarkkan måste få ett tydligt budskap, exempelvis 'visa oss bästa vägen till Ukkas grotta' eller 'dräp aboraten av Tibara'. Önskningar som 'tjäna mig', 'slakta alla mina ovänner' eller 'uppfyll mina tio önskningar' fungerar inte.

Dwarkkas låter aldrig binda sig, vare sig i föremål eller kroppar. De uppträder alltid i andeform eller i sin kroppsliga manifestation. De stannar på Mundanas yta en timme, en dag eller ett år – helt enkelt tills deras uppdrag är slutfört eller tills någon dräper deras kroppsliga manifestation. När detta händer återvänder dwarkkan till andeplanet men kan nedkallas på nytt om schamanen så önskar. Dwarkkans kroppsliga manifestation försvinner i samma stund som anden uppgår i andeplanet. Försvinnandet kan ta sig form av en stor rökpuff, ett kraftigt ljussken eller en plötslig förbränning.

Dwarkkas är intelligenta varelser. Om man övertalar en dwarkka att dräpa en fiende kan dwarkkan, precis som vanliga dödliga, använda sig av olika metoder för att nå sitt mål. Dwarkkan kan uppsöka fienden och dräpa honom i envig, försöka förgifta honom, knuffa honom utför ett stup eller till och med leja folk att göra jobbet åt honom. Om uppdraget gäller avlivande av en fiende brukar dwarkkan inte bemöda sig att stiga ned på Mundana utan anfaller istället fienden direkt från andeplanet.

En dwarkka kan ledsna på sitt uppdrag eller hämtas hem av Mahktah personligen. Detta blir oftast utgången av 'omöjliga' uppdrag, exempelvis 'utrota alla djur' eller 'bygg en bro från Takalorr till Västmark'. Spelledaren kan räkna med att dwarkkan återvänder till andeplanet efter Ob3T6 timmar om han fortfarande inte lyckats utföra sitt uppdrag.

Till sist bör fastslås att det är ytterst farligt att ta kontakt med en dwarkka. Om det hela vill sig illa kan dwarkkan vända sig emot den som kallar och ta dennes ande ifrån honom. Dwarrkas kan ibland också ta sig ut från andeplanet på eget bevåg, ofta på Mahktahs direkta order.

Antagning och grader

En tirakschaman skapas med mallen på sidan 64 i boken 'Tiraker: Mörkrets döttrar'. Om man inte har tillgång till boken kan man istället använda sig av yrkesmallen för Andebesvärjare på sidan 64 i regelboken. Alla tirakschamaner får 2T6 Qadosh automatiskt när de skapas.

Fakta om Mahktahdyrkan

Gudom: Mahktah.

Godtagbara offer: Gåvooffer, Blodsoffer, Slaktoffer.

Heligaste dag: Tirakerna har inga 'heliga' dagar. Alla festligheter till Mahktahs ära uppkommer spontant. Spelledaren får enväldigt välja ut en viss dag då slag för de troendes Qadosh-höjning görs, förslagsvis årets sista dag.

Övriga heliga dagar: –

Ceremonier: Mahktahdyrkan innehåller inga ceremonier. Alla som är värdiga föds med Qadosh. Se sidan 64 i 'Tiraker: Mörkrets döttrar' för mer information.

Allmänna tabun: En troende får aldrig åkalla en demon.

Allmänna förpliktelser: En troende får aldrig vägra att hjälpa en vän i svår nöd. En troende får heller aldrig fly från en strid eller ett fältslag.

ALLVETANDETS BRÖDRASKAP

Brödraskapet är en elitistisk religion som riktar sig till begåvade filosofer, vetenskapsmän, magiker, alkemister, tänkare och liknade runt om i Mundana. De gudar som dyrkas är de tidigare medlemmar som lyckats få total kunskap inom ett avgränsat område. Slutmålet är att det gudakollektiv som brödraskapet dyrkar skall få den totala kunskapen om allt för att kunna bygga upp en sann, lycklig och rättvis värld.

De nio gudarna

Under århundradenas gång har nio personer nått gudastatus. Den första guden är religionens grundare Enkidu som uppnådde apoteos genom sin totala insikt i hur allt levande alltid och under alla omständigheter påverkar allt annat levande och konsekvenserna av detta. Det skedde år 5823 f.D. Den som senast lyckades var Professor Larsus från Daval som år 1537 e.D. uppnådde total vetskap om vad stasis, kaos och icke-existens egentligen är. De sju andra gudarna är Leclero, Lhate, Ourano, Rheia, Varuna, Digtet och Mircea.

Kunskap

Allt vetande är till nytta. Även om kunskapen ibland kan kallas ond kan den fortfarande vara sann. Det är skillnaden mellan sant och inte sant som är väsentlig, inget annat. Att förstå vad som är sant kräver att man kombinerar empiri med mycket teoretisk bevisföring utan att förbise någon aspekt som kan påverka resultatet. Brödraskapets medlemmar brukar dock förakta viss sorts kunskap, speciellt praktisk kunskap – exempelvis brukar bondens förehavanden sällan studeras.

Symboler

Brödraskapets symbol består av nio cirklar som sitter ihop. Ofta brukar medlemmarna ha nio ringar i hopsatta till en kedja runt sin handled. Ringarna symboliserar de nio som uppnått total kunskap. Själva ringen är också en symbol för den totala kunskapen, att kunna allt inom sitt område.

Religionshistoria

År 5823 f.D. uppnådde Enkidu An-Salario den totala kunskapen, detta skedde framför tolv adepter i det område som nuförtiden kallas Ziu. Han vände sig en dag till dem och tillkännagav att han nu visste det han behöver veta. I nästa andetag uppmanade han adepterna att själva söka den totala kunskapen, fast inom ett annat område och sedan förena sig med honom. Sedan försvann han, vissa källor gör gällande att han förvandlades till ljus och gav sig upp på himlavalvet och förenade sig med stjärnorna. Brödraskapet hävdar att det är genom Enkidus astrala förening som vi kan använda stjärnorna att tolka våra öden.

Adepterna var djupt tagna av detta och gav sig var för sig ut för att söka kunskap. Alla adepter skaffade sig tolv egna följeslagare och lärde dem om Enkidu. Dock var det en av adepterna som glömde Enkidu och satte sig själv i hans ställe. Hans namn var Marnuk. Brödraskapets historieskrivning berättar att hans följeslagare är stamfäderna till det folk som idag kallas darkener.

Sakta spred sig läran Enkidu över Mundana. Begåvade och bildade från alla länder anslöt sig efterhand. Dock började det dyka upp vissa variationer i hur man utövade religionen. Vid samlingsmötet år 1032 e.D. i staden Camard beslöt man att upprätta en internationell organisation och ett internationellt postverk vars säte skulle ligga i Camard.

Lära

Kunskap är makt. Alla medlemmar skall sträva efter att få så stor kunskap inom sitt område att denne kan bli en i gudakollektivet. Då detta är utom räckhåll för en betydande majoritet skall dessa i första hand hjälpa de som har en möjlighet att uppnå målet. Hjälpen kan variera från att göra egna upptäckter till att vara deras sekreterare.

Varje dag skall alla troende meditera en timme för att skapa den inre balans som krävs för att kunna fokusera sig på det som är viktigt. Under meditationen skall man enbart tänka på Enkidu eller Larsus.

Det magikerna kallar den obegränsade kunskapens lag är just den lagen som brödraskapet försöker upphäva. Genom att få just obegränsad kunskap inom ett område kan man komma vidare. Att säga att det inte går är bara att ge upp och erkänna sig själv och alla andra människor som odugliga.

Förbud

Det finns vissa saker som är förbjudna för en medlem i brödraskapet. En medlem får inte medvetet framlägga falska uppgifter som om de vore sanna fakta för någon annan medlem. Att ljuga för utomstående är dock inte tabubelagt. En annan regel är att en medlem inte medvetet får bidra till att kunskap går förlorad. Om någon skulle bryta mot något tabu är det inte så allvarligt om han bara har ett gott skäl. Saknas ett gott skäl kan dock exkommunicering komma i fråga.

Qadosh

En medlem i brödraskapet får sitt första poäng Qadosh i samband med inskolningsriten. Efter det skall ett årligt slag (Ob3T6) slås över nuvarande Qadosh. Lyckas slaget höjs Qadosh med ett (+1). Slaget slås på årsdagen för inskolningsriten.

Qadosh kan också höjas när man värvar nya medlemmar. Värvas en ny medlem får värvaren, när den nya medlemmen genomgått inskolningsriten, slå ett slag (Ob2T6) över Qadosh. Lyckas slaget höjs Qadosh med ett (+1). Detta gäller bara för den första, femte, tionde, tjugonde och varje därpå föjande hundrade person man värvar.

En pilgrimsfärd till den plats där Larsus uppsteg till gudomlighet, det vill säga i hans studiekammare i Daval, ger efter några timmars meditation tre (3) svåra (Ob4T6) slag för att höja

Qadosh. Precis som ovan måste man slå över sin nuvarande Qadosh. Nackdelen med just denna plats är att den ständigt och diskret övervakas av representanter från Daakkyrkan som är fullt medvetna om platsens betydelse för brödraskapet. Under de senaste hundra åren har de tagit över femtio av brödraskapets medlemmar. Samtliga har avrättas efter grundliga och mycket plågsamma förhör.

Utbredning

Allt som allt finns det ungefär 1.000 medlemmar i brödraskapet. Utav dessa finns ca 250 i Thalamur, ca 200 i västlanden, ca 100 i det jargiska kejsardömet, ca 100 i Asharina, ca 150 bland cirefalierna, ca 200 i Consaber, Colonan och Pereine. Utöver dessa finns det några som lever som eremiter ute i vildmarken.

Religionen finns enbart representerad bland de bildade klasserna i de olika nationerna och enbart bland människor.

Världssyn

Andra religioner accepteras med gillande. Det finns flera skäl till detta. Religionerna ser ofta till att folk lär sig läsa och skriva, vilket ger brödraskapet större och bättre rekryteringsmöjligheter. Religionerna håller ofta den obildade massan på plats, vilket ger ett stabilt samhälle vilket i sin tur underlättar för forskning. Religiösa centrum brukar också innehålla mängder med kunskap och erfarenheter som kan användas (om man sorterar bort det religiösa).

Naturligtvis gillar inte brödraskapet att de förföljs i vissa länder, men på det stora hela överväger de positiva fördelarna med andra religioner. Brödraskapet har aldrig försökt sprida sin lära till stora grupper av folket då detta skulle kräva utbildning av präster och liknade. En sann medlem av brödraskapet anser inte att detta är ett vettigt sätt att spendera sin tid på. Magi accepterar brödraskapet fullt ut enligt principen ”allt sant vetande är till nytta”.

Organisation

Brödraskapets huvudsäte finns i Camard. Här finns ett arkiv över brödraskapets medlemmar där det står allt av intresse om dem. All korrespondens som brödraskapets medlemmar skickar utanför den egna nationen går också genom Camard.

I huvudsätet finns brödraskapets bibliotek, ett mycket stort sådant, som innehåller mängder med böcker som olika medlemmar skänkt genom tiderna. Biblioteket brukar sällan besökas av brödraskapets medlemmar utan böckerna skickas ut till den enskilda medlemmen om han begär det.

Fyra personer leder högkvarteret organisatoriskt. De sköter om biblioteket, ser till att korrespondans skickas dit den ska, arkiverar rapporterna från brödraskapets kretsar, organisera interledarna och finansierar de olika antikvasisternas projekt.

Lokalt är brödraskapets organisation uppbyggd i små syndikat. Den äldste medlemmen i varje syndikat är också dess ledare. Det är ledaren som skall organisera möten och hålla ihop gruppen. Ledaren skall även hålla regelbunden kontakt med fem andra ledare och skicka rapporter och pengar varje halvår till högkvarteret i Camard.

De fem antikvasisterna

Det finns för närvarande fem antikvasister. Nedan kommer en kort beskrivning över deras nuvarande förehavanden.

Salvarus Axus: En ambitiös teolog som söker efter gudarnas sanna natur. Just nu befinner han sig norr om Caserion där han försöker skapa en ny gud genom att få en mindre by att dyrka ’Solens son’, som egentligen är en sabrisk äventyrare han hyrt in för uppgiften.

Engart Silverstäd: En enveten vetenskapsman som strävar efter att förklara skapelsen och Mundanas kompletta historia med bevis och allt. Just nu befinner han sig Colonan för att söka efter boken ’Salthjärtat’.

Noma Sullél: En mycket intelligent kvinna vars mål är att förklara kosmos och alla dess olika zoner. Hon befinner sig just nu i Alkarzan och ägnar sig åt studier av stjärnhimlen.

Tzazil Jorkz: En vetenskapligt lagd magiker som söker efter sanningen vad gäller mörkrets sanna natur. Han befinner sig i An-Thalamur där han söker efter rester av det sanna mörkret.

Pekriz Salzs: Pekriz är en skicklig teoretiker vars yttersta mål är att förklara tidens väsen och hur man kan manipulera det. Han har inte synts till på fem år och ingen vet vart han är eller ens ’när’ han är...

Fiender

Brödraskapet har inga uttalade fiender. I dagsläget är det i huvudsak inkvisitionen i det jargiska kejsardömets som utgör det största hotet mot brödraskapet. Antalet medlemmar i kejsardömet har sjunkit till nästan hundra från femhundra sextio år tidigare.

Antagning och grader

Broder/Syster: En medlem i ett syndikat kallas (beroende av kön) för broder eller syster. Brödraskapet värvar nya medlemmar genom att kontakta ynglingar som verkar begåvade och intresserade av att studera. Ingen kan ansöka om medlemskap. För att ha blivit kontaktad krävs ett lyckat normalsvårt (Ob3T6) slag mot antingen PSY, BIL eller Rykte och att ha tillbringat en tid på något lärosäte. Fördelarna med att ansluta sig till tron är flera. Man får tillhör en gemenskap som bejakar sökandet efter kunskap. Ett effektivt kontaktnät byggs upp då brödraskapets medlemmar ofta hjälper varandra till höga poster i samhället. Medlemmarna har ofta tillgång till böcker eller skrifter inom de mest skiftande kunskapsområden – även förbjudna eller på annat sätt ’heta’ skrifter. Naturligtvis är det också trevligt att en gud kanske hjälper till vid behov. En broder eller syster skall skänka minst en tiondel av sin inkomst till syndikatledaren och deltaga i minst 45 möten per år.

Syndikatledare: Ledare för en grupp om högst tolv personer. Kravet för att få bli ledare är att man är äldst i sin grupp. Syndikatledaren får in pengar från medlemmarna som skall användas till syndikatets utgifter, oftast kostnaderna för de veckovisa mötena. Allt överskott skall skickas till högkvarteret i Camard. En syndikatledare skall också bidraga med en tiondel av sin egen inkomst. För att utnämnas till syndikatledare skall man efter vart tjugofjärde möte slå normalsvåra (Ob3T6) för-

bättringsslag mot de tre färdigheterna Ceremoni, Filosofi och Ockultism. Enda sättet att stiga i grad är att den förre syndikatledaren avlider eller stiger i hierarkin och på så vis ger plats för den näst äldste inom syndikatet. Ett annat sätt är att starta ett nytt syndikat med egenhändigt värvade medlemmar som man då blir ledare för eftersom man förmodligen inte värvar några äldre än sig själv.

Interledare: Interledarna är brödraskapets präster. Det finns alltid fem stycken aktiva som reser runt i Mundana och besöker de olika syndikaten. De ser till så det inte skapas lokala avvikelser i teologin eller dyrkandet av gudakollektivet. Interledarna väljer själva ut sina efterträdare. I de fall där detta inte skett så utnämns en efterträdare av någon annan interledare. En interledare får det ekonomiska stöd han behöver från Camard. En interledare kan inte stiga i graderna.

Antikvasist: Titeln antikvasist är det finaste man kan ha inom Allvetandets brödraskap. För att erhålla titeln måste man vara medlem i brödraskapet och genomgå långa förhör och svåra prov vid högkvarteret i Camard (svåra (Ob4T6) slag krävs mot Ceremoni, Bildning, Psyke och tre valfria lärdomsfärdigheter). Även ett forskningsområde måste redogöras för, vad man skall forska kring. Det får inte vara något som redan är avklarat eller upptaget av någon annan antikvasist. En ansökan om att bli antikvasist kan göras var femte år. En antikvasist får varje år en större summa pengar att röra sig med. Hur stor beslutas på högkvarteret. Syftet är att antikvasisten skall beredas möjlighet att uppgå i gudakollektivet, något som mycket sällan sker.

Fakta om Allvetandets brödraskap

Gudomar: Enkidu, Larsus, Leclero, Lhate, Ourano, Rheia, Varuna, Digtet och Mircea.

Godtagbara offer: Gåvooffer, Blodsoffer, Slaktoffer.

Heligaste dag: 30 december.

Övriga heliga dagar: 1 januari, 2 maj.

Ceremonier: Artefaktindikation (1), Den totala förståelsen (8), Delad kunskap (4), Divination (3), Evig kunskapsdelning (10), Exkommunicera (2), Förbannelse (4), Glömskans välsignelse (8), Helig skrift (8), Heliga tecken (1), Magins färg (4), Sanna namnet (4), Spirituell kompass (1), Textens tunga (1), Upptäckandets glädje (2), Utommänsklig utpekare (1), Varsebli djur (1), Vandödas förtäljare (1), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En medlem får inte medvetet framlägga falska uppgifter som om de vore sanna fakta för någon annan medlem. En medlem får heller inte medvetet bidra till att kunskap går förlorad, såvida inte denne har ett mycket gott skäl för detta handlande.

Allmänna förpliktelser: Varje dag skall alla troende meditera en timme för att skapa den inre balans som krävs för att kunna fokusera sig på det som är viktigt.

NAVAREDYRKAN

NAVARE ÄR ALLA sjöfarares gud. Gudomen styr över haven och alla dess faror. Att blidka Navare är en vanlig sed även bland sjömän som inte är Navaretroende. Navare är känd längs Mundanas alla kuster, även om guden kallas vid olika namn, exempelvis Tritos, Mare och Belk.

Mytologi

Navare är en gigantisk gudom som lever under havets yta. Guden sägs ha levat på land långt innan andra gudar kom till Mundana. Han styr över haven och skapar otaliga stormar. Vågorna, malströmmarna och de förrädiska grunden är alla Navares skapelse.

Navare dyrkas av sjöfarare överallt i Mundana, fast under olika namn – guden är även känd som Tritos i det jargiska kejsardömet, Belk vid Asharinahalvön och Mare i Västlanden. Han avbildas antingen som en gigantisk humanoid med sjögräs och harpun, som ett trolliknande vidunder eller som ett sjömonster med tentakler.

Dyrkan

Navare dyrkas främst genom gåvooffer för att blidka guden. På de heliga dagarna tillägnas större offer till guden. Gåvooffren består ofta av fisk, men även dyrbarheter som silver och guld kan offras för att vara på den säkra sidan.

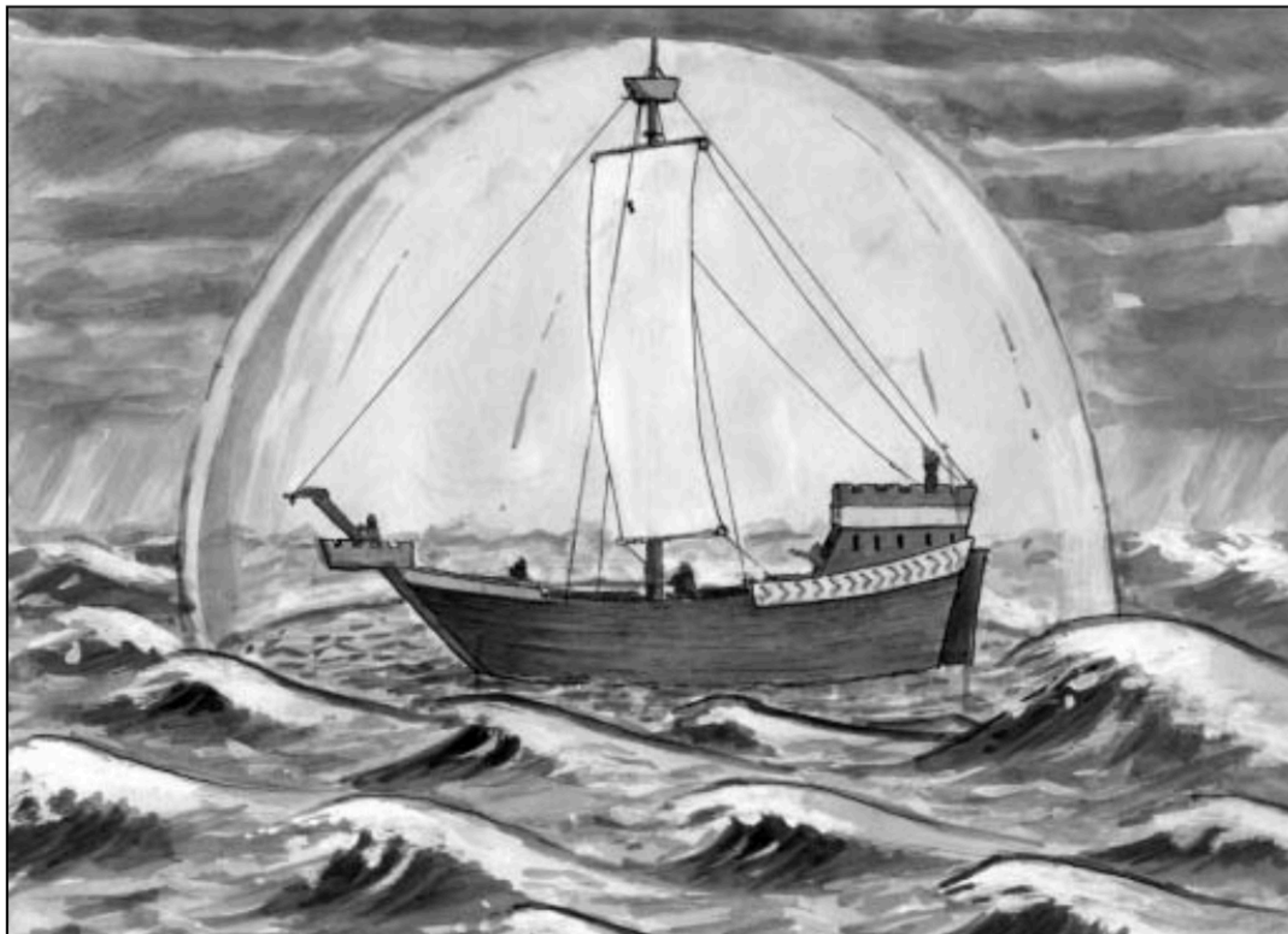
Navare kan ibland göra en gudomlig intervention genom att mirakulöst rädda ett fartyg med en navigator (eller thalass) ombord. Detta sker vanligen genom att vågorna stillas och vinden avtar. Fartyget kan också föras av strömmar till säkra vatten eller undan farliga rev.

Det finns två viktiga lydnadsregler inom denna sjöfararnas religion. För det första får man aldrig under några som helst omständigheter döda en albatross. För det andra måste man svära en ed att alltid försöka hjälpa nödställda till havs.

Organisation

Det finns ingen organiserad dyrkan av Navare. En thalass skall alltid lyda en navigator. I övrigt följer rangordningen befälsordningen på fartyget.

I många hamnstäder finns det ett litet tempel tillägnat Navare. Dessa tempel vårdas som regel av en för gammal pensionerad sjöman eller en tjänstegörande navaredyrkare. Många segelfartyg har också ett liten gudabild vid den förliga masten.



Heliga dagar

Navares heligaste dag infaller vid midvintersolståndet den 1 januari. Övriga heliga dagar inträffar på dagen för vårdagjämningen (1 april), vid sommarsolståndet (1 juli) och vid höstdagjämningen (1 oktober).

Antagning och grader

Thalass: För att bli antagen måste man lyckas med minst ett av framgångsslagen i yrkesrutan för 'Sjöman', 'Flottist' eller 'Troende'. Som thalass måste man bidra med en tiodel av sin inkomst till templet i hemmahamnen och till gåvooffer för att blidka Navare. Dessutom måste en thalass arbeta fyra veckor per år i hemmahamnens tempel. I utbyte tilldelas thalassen den heliga oljan.

Navigator: För att erhålla graden Navigator måste man klara ett mycket lätt (Ob1T6) slag mot Qadosh och ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Sjömanskap. Navigatorn har samma krav som thalassen då det gäller tribut och tjänstgöring. En navigator tilldelas även Navares galjon.

Heliga föremål

Den heliga oljan: Genom att gjuta denna olja på vågorna kan man minska våghöjden och lugna vinden. Våghöjden inom trettio meter från fartyget lugnas två steg nedåt på vindstyrketabellen (se sidan 109 i Mundana). Vindstyrkan påverkas inte.

Navares galjon: Detta är en avbildning av gudens överkropp som fästs på ett fartygs förstäv. Om vindstyrkan överstiger åtta (>8) på tabellen för vindstyrka (se sidan 109 i Mundana) så sänks den till åtta (8). Vindstyrkan kan dock sänkas max sex steg. Dessutom vrids vindriktingen upp till ett steg (±1) så att den blir mer akterlig (se tabell för vindriktning på sidan 109 i Mundana).

Fakta om Navaredyrkan

Gudom: Navare (även känd som Tritos, Mare och Belk).

Godtagbara offer: Gåvooffer (vanligen fisk).

Heligaste dag: 1 januari.

Övriga heliga dagar: 1 april, 1 juli, 1 oktober.

Ceremonier: Helga (2), Goda vindar (2), Skapa heligt föremål (1), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: Man får aldrig döda en albatross.

Allmänna förpliktelser: Man måste försöka rädda nödställda på havet.

ROTRAXDYRKAN

Rotrax är guden som utmanar den rådande ordningen och häcklar de höga i samhället. Han tillbeds av tjuvar, taskspelare och samhällets utstötta, tillika av gycklare och barder. Rotrax avbildas ofta som en hånfullt skrattande narr. Hans tjuvaktiga egenskaper symboliseras av skatan, hans listighet av räven och hans ombytlighet av en tudelad teatermask.

Gudomarna

Tron på Rotrax varierar kraftigt mellan olika grupperingar. Vanligtvis ses han som en upptågsmakare och bråkstake som står vid sidan av andra mäktigare gudar. De andra gudarna skapade världen, och denna var in i minsta detalj välordnad och logisk. Rotrax tyckte att de andra gudarnas skapelse var tråkig och förutsägbar och för att råda bot på detta släppte han lös kaos i världen. Han skapade jordbävningar och vulkanutbrott vilket gav upphov till mineralrika bergskedjor, han släppte stormarnas vindar fria vilka skapade växlande väder, och han lösgjorde sjukdomar som gjorde Mundanas invånare dödliga men samtidigt skänkte dem glädje över livets gåva.

En sidogren av Rotraxdyrkarna ser Rotrax som den ende guden. Det var Rotrax som i begynnelsen skapade obalans i det välordnade ljusfrö som svävade i harmoni genom mörkret. Därigenom skapade han världen, som blev en blandning av ljus och mörker. Denna variant av Rotraxdyrkan betonar hans gåtfulla och filosofiska sida. Man anser att Rotrax kan byta utseende och ofta uppträder i form av andra gudar. Dessa gudar finns inte utan är bara ett påhitt från Rotrax sida för att driva med de lättlurade stackare som tror att det bara finns en sanning.

Religionens lära och utbredning

Rotrax representerar de kaotiska elementen i kosmos. Källan till kreativitet och inspiration är förändring och dynamik. Därför måste man rasera det gamla och undvika att fastna i rutiner. Man skall inte heller låta sig förtryckas av etablissemanget. Alla har rätt att leva i frihet. Att göra uppror mot sina ledare och utmana rådande moral är något som varje individ borde ägna sig åt. Rotrax är också slumpens gud och han styr över tur och otur.

Rotrax förespråkar egen vinning. Den som vill ha något måste själv se till att ta det. Att tillskansa sig rikedomar genom bedrägeri är helt enligt Rotrax önskan. Det finns mer än en sanning, och även en lögn kan bli sanning om tillräckligt många tror på den.

Rotrax är förtjust i gåtor, och ofta måste man lösa så kallade gåtdikter för att Rotrax skall hörsamma ens böner. Gåtorna bygger inte på kunskap utan känsla och intuition och saknar vanligtvis ett entydigt svar. Rotrax är också förtjust i att utmana motståndare i rimflätning, och det finns många historier om hur han har snärjt gudar, demoner och andra fiender med sina verbala trick. Den som löser eller ser igenom Rotrax gåtor kan finna många fördolda hemligheter.

Rotraxdyrkan är spridd över så gott som hela Mundana men den är inte speciellt organiserad. Vanligt är att den troende har ett litet altare i sitt hem. Altaret är prytt med sådant som förknippas med Rotrax och den troende tillber ofta sin gud genom att viska hemligheter, framföra en oanständig visa eller kopulera.

Ibland går en samhällsgrupp samman, till exempel en stads tiggare, och bygger ett tempel till Rotrax ära. Dessa brukar se ut som stora fallfärdiga hyddor och de pryds med allt från skatfjädrar och bjällror till sönderslagna speglar och kattguld. Gruppens ledare, till exempel tiggarkonungen, utser en tempelväktare. Det är inte ovanligt att en sinnessjuk person väljs eftersom dårar anses stå Rotrax nära.

Heliga dagar

Den första i gräsmånad varje år firar man dårarnas karneval i många städer runtom i Mundana. De troende väljer då en byfåne eller liknande till Narrarnas konung, Rotrax ställföreträdare i Mundana. Han får en krona bestående av en fjäderklädd krans med åsneöron, en mantel i form av ett brokigt lapptäcke och en spira prydd av ett groteskt huvud med bjällror. Karnevalståget rör sig genom stadens gator och torg, musiker spelar parodier på religiösa musikstycken, narrar läser dikter som hånar stadens styrande och rika, och man slänger ruttna grönsaker på borgerskapets hus. Karnevalen avslutas med ett präktigt fylleslag i ett av Rotrax tempel. Narrarnas konung får så mycket mat och sprit han klarar av att inta, och han får dela säng med alla de kvinnor han önskar. Vid soluppgången dränks han i en tunna öl som straff för att han uppträtt som Rotrax. Överheten är naturligtvis inte förtjust i dessa respektlösa karnevaler och på många håll är de förbjudna. Där de tillåts beror det på att överheten inser de lägre samhällsskiktens behov av att få leva ut sin frustration. Hellre en karneval än ett uppror.

Den första november firas St Nadians dödsdans. Rotraxdyrkarna gör då narr av ett av Daakkyrkans helgon. Man menar bland annat att St Nadian var guden Rotrax älskare.

Antagning och grader

Förutom den öppna Rotraxdyrkan ryktas det om en sidogren i form av en hemlig kult som kallar sig De maskerade. Denna kult sägs ligga bakom många illvilliga rykten om de styrande, spionverksamhet, upplopp och revolutioner, allt med avsikt att störta etablissemanget och befria folket ur dess 'slaveri'. De agerar i det fördolda och påstås vara organiserade i små celler på upp till tio personer. Ingen känner kultledarens sanna identitet men man talar om en kaosmagiker som vidrörts av Rotrax heliga vansinne. Därigenom kan han höra sådana sanningar som Rotrax viskar för lågt för att andra skall kunna höra dem. De maskerades undangömda tempel påstås vara prydda av masker, inristade gåtor samt en staty av en blind Rotrax med fingret för munnen.

Följande information gäller enbart för De maskerade. Den allmänna Rotarxdyrkjan har ingen liknande organisation.

Skojare: Lärlingar som fungerar som lekarnas sändebud och underhuggare. För att bli lärlig krävs det att man lyckas med

minst ett av slagen för yrkesgruppen Troende (se sidan 7). En skojare måste betala en fjärdedel av alla sina intäkter till lekarna.

Lekare: Lekarna är lokala ledare inom De maskerades kult. De tar upp tirbut av skojarna och skickar en fjädedel av denna vidare till ärkelekaren. För att bli lekare krävs det att man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot färdigheten Övertala samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot karaktärsdraget Tur.

Ärkelekare: Ärkelekaren är den högste ledaren för De maskerade. Denne har kontakter inom ett flertal rikens styrande organ och det sägs att ett stort antal kungliga gycklare är direkt underställda ärkelekaren.

Heliga föremål

Rotrax mask: Rykten påstår att medlemmar inom De maskerade tilldelas en mask som gör det möjligt att anta andra personers utseende. Endast ansiktet förändras.

Fakta om Rotraxdyrkan

Gudomar: Rotrax.

Godtagbara offer: Själsoffer (offret dränks i öl).

Heligaste dag: 1 april.

Övriga heliga dagar: 1 november. Andra heliga dagar sammanfaller med lokala karnevaler och festligheter.

Ceremonier: Divination (3), Rotrax förbannelse (2), Rotrax välsignelse (2), Skapa heligt föremål (1), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: –

Allmänna förpliktelser: –

MARTARIDYRKAN

SVÄRDETS GUD, MARTARI Preon, dyrkas av många krigare runt om i Mundana för att få lycka i strid. Han är känd som Den ärorika segerns gud, Det gyllene svärdet, De etthundraen triumfernas herre och Livets prövoman. Martaridyrkan har sitt starkaste fäste i det cirefaliska samväldet samt på Asharinahalvön.

Mytologi

Martari är en oäkta son till Cragan, krigets gud, och en legendarisk hjältinna vid namn Falinna Preon som levde i ett forntida rike som tros ha legat långt väster om det nuvarande jargiska kejsardömet. Martari Preon utmärkte sig redan som ung som en extremt skicklig krigare som ingen kunde besegra i svärdsstrid. I sin ungdom begav sig Martari ut på långa vandringar i främmande och avlägsna länder. Få i hans omgivning kunde ana vad Martaris motiv var och de som vågade förhöra sig om hur det låg till råkade ut för Martaris blodtörstiga klinga – Zorstrak. Under Martari Preons tjugofemte år antog han sin gudomlighet genom att utmana sin fader. I högmod accepterade Cragan att använda svärd som duellvapen. Denna envig varade i ett år under vilket Mundanas yta sägs ha skakat av fruktan. Till slut hade Martari pressat sin fader så långt att Cragan erkände sig besegrad. Trots sin förlust mot sin oäkta son kunde fader och son försonas och har nu en nära, men ombytlig relation.

Symboler

Martari avbildas i många olika gestalter, vanligast är dock att han är mörkhårig och iklädd en tunika. De tiraker som dyrkar Martari ser ibland gudomen som en tirakkämpe. Han avbildas alltid med sitt svärd Zorstrak draget. Statyer av Martari har samma motiv och är i princip alltid gjutna i brons eller järn.

Då Martari inkarnerar sig och tar fast form på Mundanas mark tar han skepnaden av en ung, men mycket välvuxen man med ett oproportionerligt stort svärd. Han klär sig i sådana kläder som förekommer lokalt, men de är alltid av mycket god kvalitet.

Martari Preons symbol är ett tveeggat tvåhandssvärd. De vanligaste färgkombinationerna är ett vitt eller silverfärgat svärd på svart botten. Denna symbol förekommer bland annat på amuletter i halskedjor, ovanför alla portaler i Martaris tempel och ibland som tatueringar på Martaris trogna. Symbolen förekommer också på de svarta tunikor som de trogna ofta bär. Även andra kläder kan dekoreras på detta sätt.

Religionshistoria

Legenderna berättar att de första av Martaris trogna slog följe med honom redan då han var sexton år. Dessa första trogna hade tidigare tillhört Falinna Preons krigarskara. Man vet inte namnen på alla dessa följeslagare, men kända är Leos Gralion, Erol Desmone, Herea Lagranna samt Rugan Nior. Erol Desmone, den siste av dessa stora krigare dog enligt legenderna för över 5300 år sedan.

Religionens historia är dåligt känd, eftersom få dokument bevarats. Anledningen härtill är antagligen att Martari aldrig har ansett att lärda män har haft något att tillföra – detta är en åsikt som fortfarande finns i religionen. Från andra källor vet man att religionen tidigt hade fäste i Asharina och i områdena runt Kraggbergen. Den sentida cirefaliska 'Svärdets bok' innehåller dock många nedtecknade legender – många Martaridyrkare anser dock att den bok innehåller många felaktigheter.

Doktrin och budskap

Grunden i Martaris lära är uppriktighet, pålitlighet, ridderlighet och rent spel. Dessa värden bör den trogne upprätthålla i alla samanhang, men framför allt i strid. Att använda förgiftade



vapen, döda en obeväpnad fiende och liknande är totalt oförenligt med Martaris välvilja. Dessa förpliktelser är några av många som kan förekomma. De mest ortodoxa av gudens anhängare använder svärd som enda vapen och tillåter sig inte ens att använda sköld. Att fly eller ge upp då man befinner sig i en strid som man själv startat är tabu för alla Martaridyrkare. Det förekommer ibland att Martari själv inkarnerar sig för att hämnas den misshaglige som brutit mot det tabubelagda.

Enligt Martaris lära håller Mundana sakta men säkert på att korrumperas och förfulas av all oärlighet och allt förräderi. Slutligen skall den dagen komma då Mundanas öde skall bestämmas. Då kommer alla fega, tjuvaktiga och lömska varelser ställas mot alla väsen som hyllar ärlighet, mod och ridderlighet i en enorm strid. Även de döda kommer att deltaga, eftersom de i gryningen av denna dag kommer att återuppstå. Alla kommer inte att kämpa i striden. Alla likgiltiga och omedvetna kommer att stå som åskådare och det är bara de verkligt 'ohederliga' kämparna respektive de mest ärbara krigarna som aktivt kommer att strida.

Eftersom man inte vet var gränsen till likgiltigheten går försöker de flesta av Martaris anhängare vara ärliga i allt de gör och bekämpa minsta tendens till orena stridsmetoder. Den sida som segrar i Den stora striden kommer därefter att styra världen efter sina principer. För en trogen Martaridyrkare är det därför mycket viktigt att begravas hel tillsammans med sin rustning och sitt svärd så att han kan resa sig och kämpa för Martari efter årtusenden av sömn. Vinner Martari striden kommer de tappra krigarna att få evigt liv i Martaris oändliga kungadöme ovan molnen.

Utbredning

Dyrkan av Martari är utspridd över stora områden. Religionen förekommer dock sällan som den enda religionen. Martaridyrkan har sitt starkaste fäste i det cirefaliska samväldet samt på Asharinahalvön. I vissa områden, exempelvis de centrala delarna av det jargiska kejsardömet, är religionen aktivt motarbetad. Även vissa 'civiliserade' tiraker dyrkar Martari.

Martari Preon dyrkas vanligtvis bara av krigare och riddare, sällan av legosoldater. Även härskare och olika typer av befälhavare dyrkar ibland Martari. Det är mycket ovanligt att hela samhällen dyrkar guden. Martaris religion är mycket toleranta mot andra religioner såvida de inte är fientligt inställda.

Världssyn och organisation

Martaris anhängare är accepterade nästan överallt, med undantag för det jargiska kejsardömet och Thalamur. Det förekommer till och med att en krigare dyrkar en eller flera andra gudar vid sidan av Martari. Detta har Martari ingenting emot så länge de andra gudarna inte är uppenbart motsatta hans egen lära.

Det finns ingen egentlig organisation som är enhetlig för Martaris samtliga anhängare. Däremot finns ett antal mindre riddarordnar som dyrkar honom och de har sina egna system med rangordning, befordran och dylikt. Anhängare av Martari ägnar sig mycket sällan åt mission. De är inte heller politiskt aktiva som grupp. Däremot händer det inte sällan att de innehar en hög politisk eller ekonomisk ställning vid sidan av sin befattning inom religionen.

Nedan listas ett antal av de riddarordnar vars medlemmar tillsvärsig svärdets gud Martari. Observera dock att listan inte på något sätt är fullständig utan bara tänkt att ge en fingervisning om vilka sällskap som finns.

Bardens brödraskap: En asharisk gren av Martaridyrkan, grundad år 2599 e.D. av stormannen Bard Karell. Bardens brödraskap blandar rigorös vapenträning med dans och musik för att öva upp fingerfärdighet och rörlighet. Orden visar gärna upp sig på allehanda vapentävlingar och torneringar för att därigenom visa vad orden och gudomen går för. Ordens sköld är kluven med ett svärd i guld på rött samt en luta i rött på silver.

Falinnaorden: Falinnaorden består enbart av kvinnor, vilka i första hand dyrkar Falinna Preon – modern som gav liv åt Martari. Liksom de övriga ordnarna inom Martaridyrkan så ägnar sig Falinnaordens medlemmar ganska mycket åt svärdslek – dock inte i lika stor utsträckning som andra ordnar. Falinnaorden betonar istället missionen och spridandet av läran som de viktigaste punkterna. Orden följer 'Barmhärtighetens lag' – en fem volymer tjock samling av visdomsord från hela Mundana. Falinnaorden är förmodligen den mest spridda av alla Martaris riddarordnar. Högkvarteret ligger i staden Cheng i det gamla riket Menon-Aun vid Söderhavet, långt väster om Blå havet. Mindre kapitelhus finns i hela Mundana, från Menon-Aun i väster till Ehbron i öster, men dessa håller dålig kontakt med varandra. Ordens sköld har ett rött hjärta på silver.

Svarta svärdets beskyddare: En Martariorden av cirefaliskt ursprung som består av allt från cirefaliska huskrigare till prominenta vapenmästare. Samfundets heliga bok heter 'Svärdets bok' – en bok vars innehåll inte erkänts fullt ut av övriga ordnar och sällskap inom Martaridyrkan. Bland annat framställer boken cirefalierna som ett överlägset folkslag. Ordens innersta kretsar är hemliga och medlemmar tas enbart upp efter rekommendationer från andra medlemmar. Den innersta kretsen kallas 'Mästarringen'. Högkvarteret finns i den caseriska staden Marek Pomian, men orden har även temple och kapitelhus i städer som Jarla, Tuzan Rim och Zamm Mian. Ordens sköld har ett svart svärd på silver.

Helgedomar

Många av Martaris första helgedomar och tempel är sedan långa tider lagda i ruiner. Dessa platser är dessutom svårtillgängliga eftersom de ligger i områden som nu av någon anledning kontrolleras av arachnider.

Överhuvudtaget finns det inte särskilt många helgedomar till Martaris ära. Många gladiatorarenor har ofta ett litet kapell som är tillägnat Martari. De flesta av hans dyrkare anser att den rätta platsen att tjäna honom är på slagfältet eller på tornerspelens arena. Många troende har dock i sitt hem eller härläger någon symbol för Martari, exempelvis en statyett eller ett vackert tvåhandssvärd, till vilken de riktar sina böner inför strider eller svåra situationer.

Heliga dagar

Den första dagen i februari är den heligaste dagen. Den högtidlighålls genom bön och andra religiösa förrättningar under en gemensam högmässa. Det var nämligen denna dag Cragan erkände att Martari hade segrat och detta ses som en symbol för den ärorika och ädla stridens överlägsenhet över den vanliga kaotiska striden. Dagen kallas ibland segerdagen. Några övriga heliga dagar finns inte.

Gudomlig intervention

Martari är ganska ointresserad av de varelser som inte dyrkar honom. Däremot håller han ett vakande öga på sina trogna. Det berättas om Martaridyrkare som i nödens stund på olika sätt fått hjälp av guden som inkarnerat sig och nedgjort fienden. De flesta av dessa berättelser handlar om ärbara stridsmän som för en viktig uppgift har råkat in i en strid mot en hopplöst överlägsen fiende. De flesta av Martaris trogna får dock nöja sig med den själsliga kraft som han skänker dem. regeltekniskt medför en lyckad Gudomlig intervention att Martari inkarnerar sig. Martaris inkarnation försöker sedan dräpa den som Martari ser som den primära motståndaren till den Martaritroende.

Det berättas också om Martaridyrkare som i farans stund har svikit den ärorika stridens principer och på ett fegt eller omoraliskt sätt gett upp eller tagit till flykten. Martari är obeveklig mot de sina om de inte är trogna även i motgångens

Martaris inkarnation

STY:	18	**HÖR**:	18
TÅL:	18	**SYN**:	18
RÖR:	18		
PSY:	18		
VIL:	18	**AGG**:	Anfaller alltid.

Förflyttning: 11 m/runda, **UK**: 9 rutor.
Chockvärde: 18, **Skadetålighet**: 8 rutor.
VINIT: 13*, **Insikt**: Automatisk insikt*.

* VINIT-slaget blir en nivå enklare (–Ob1T6).

Anfallsmanövrer (närstrid):
Storsvärdet Zorstrak (24), Ob10T6, Bryt(18), SI(4/3).

Försvarsmanövrer: Motanfall, Parera.

Träfftabell: Humanoid (tabell 7-6 eller 7-7 i regelboken).

Rustning: Generellt [H0, K0, S0].

Färdigheter: Hoppa 18, Stridsvana 18, Simma 18, Klättra 18.

Språk: Samma språk som den troende, nivå 18.

Övrigt: Martaris inkarnation är klädd som enligt de lokala traditionerna som gäller för troende på Martari. Inkarnation stannar kvar och kämpar tills dessa att motståndaren är oskadliggjord (inte nödvändigtvis dödad) eller tills dessa att inkarnationen missar ett Chock- eller Dödsslag.

stund. Martari tvekar inte att inkarnera sig och dräpa den som brutit mot religionens tabu som säger att man inte får fly eller ge upp i en strid man själv startat. Regeltekniskt slår man ett slag för Gudomlig intervention (baserat på Qadosh innan sänkning för tabubrott).

Lyckas slaget för intervention så inkarnerar sig Martari och försöker dräpa hädaren (istället för att hjälpa). Dödas inkarnationen klarar sig hädaren undan med utan någon Qadoshförlust för brott mot tabu – Martari ger då sin förlåtelse och tabubrottet är sonat.

Antagning och grader

För att bli antagen som medlem i Martaridyrkan krävs att man lovar att följa de förpliktelser som finns. Antagning till högre grader sker genom speciella initieringsdueller mot medlemmar som redan uppnått den högre graden. Martari övervakar dessa dueller och ingen blir permanent skadad även om blodet kan flyta. Man får deltaga i högst en initieringsduell per år.

Martaris lärjunge: Att bli antagen inom som en Martaridyrkare kräver att man lyckas med minst ett av framgångsslagen i yrkesrutan för 'Troende' eller för 'Tempelriddare' (se sidan 7). Som Martaris lärjunge förpliktigar man sig att inte använda andra vapen än svärd och dolk. En tiondel av lärjungens inkomster skall också lämnas i tribut i samband med de fyra veckors tjänstgöring som religionen kräver.

Martaris svärd: För att bli Martaris svärd måste man vinna en initieringsduell mot en medlem som redan uppnått denna grad. För att vinna krävs ett mycket lätt slag (Ob1T6) mot Qadosh och ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Svärd. Utöver de grundläggande förpliktelserna (som lärjungen har) måste man slå ett slag på tabell R-2 för att få fram en ny förpliktelse. Hälften av alla inkomster skall också lämnas i tribut. Martaris svärd förväntas arbeta 44 veckor per år för Martaris sak. När man uppnår denna grad tilldelas man Zorstraks son – det heliga svärdet.

Martaris förkämpe: För att bli Martaris förkämpe måste man vinna en initieringsduell mot en medlem som redan har denna grad. För att vinna krävs ett lätt slag (Ob2T6) mot Qadosh och ett svårt slag (Ob4T6) mot Svärd. Utöver de grundläggande förpliktelserna (som lärjungen har) måste man slå ett slag på tabell R-2 för att få fram en ny förpliktelse. Hälften av alla inkomster skall också lämnas i tribut. Martaris förkämpe förväntas arbeta 44 veckor per år för Martaris sak. När man uppnår denna grad tilldelas man Falinnas medaljong – det skyddande tecknet.

Martaris son/dotter: För att bli Martaris son eller Martaris dotter måste man vinna en initieringsduell mot en medlem som redan har denna grad. För att vinna krävs ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Qadosh samt ett mycket svårt slag (Ob5T6) mot Svärd eller motsvarande stridskonst. Utöver de grundläggande förpliktelserna (som lärjungen har) måste man slå ett slag på tabell R-2 för att få fram en ny förpliktelse. Hälften av alla inkomster skall också lämnas i tribut. Martaris svärd förväntas arbeta 44 veckor per år för Martaris sak.

1T100	Extra förpliktelse
1–3	Ingen extra
4–8	Tala alltid sanning.
9–11	Strid aldrig mot en annan Martaritroende.
12–15	Ge aldrig upp.
16–19	Döda aldrig en oskadliggjord fiende.
20–23	Tala inte under strid.
24–28	Deltag aldrig i bakhåll.
29–33	Använd inte spetsen på svärdet.
34–38	Använd inte hjälm.
39–42	Fasta en dag i veckan.
43–47	Dra aldrig svärdet utan att använda det.
48–50	Strid aldrig från riddjur.
51–54	Greppa aldrig en motståndare.
55–57	Anfall alltid kraftfullt.
58–61	Anfall alltid snabbt.
62–64	Mätta aldrig.
65–67	Undvik aldrig.
68–71	Fly aldrig.
72–76	Acceptera alla utmaningar.
77–83	Använd aldrig sköld.
84–89	Använd endast tvåhandsvapen.
90–93	Be aldrig om gudomlig intervention.
94–95	Iakttag total avhållsamhet.
96–98	Drick inte alkoholhaltiga drycker.
99–100	Slå två gånger på denna tabell.

Tabell R-2: Förpliktelser gentemot Martari.

Fakta om Martaridyrkan

Gudomar: Martari Preon.

Godtagbara offer: Gåvooffer, blodsoffer.

Heligaste dag: 1 februari.

Övriga heliga dagar: –

Ceremonier: Helga (2), Skapa heligt föremål (1), Välsigna rustning (2), Välsigna vapen (2), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: Att fly eller ge upp i en strid man själv startat.

Allmänna förpliktelser: Inte använda andra vapen än svärd och dolk, dessutom finns andra individuella förpliktelser.

Heliga föremål

Zorstraks son: Ett speciellt heligt svärd som tilldelas alla som uppnår graden 'Martaris svärd'. Svärdets utformning varierar efter lokala seder och med användarens tycke. Zorstraks son kan alltså både vara enhandat och tvåhandat. I många fall är det den troendes gamla svärd som helgas med en ceremoni. Det heliga svärdet gör att den som använder det automatiskt får Insikt (se sidan 112 i regelboken). Dessutom gör svärdet +Ob2T6 extra i stick- och huggskada.

Falinnas medaljong: Falinnas medaljong tilldelas alla som uppnår graden 'Martaris förkämpe'. Det är en svart medaljong med ett silverfärgat svärd. Medaljongen är ett skyddande tecken som bärs i en kraftig kedja runt halsen. Medaljongen gör alla Dödsslag som bäraren måste slå tre nivåer enklare (–Ob3T6). Medaljongen påverkar inte Chockslaget.

KAAS VÅRDARE

Världsägget svävade i begynnelsen öde i världsalltet. När detta kläcktes strömmade vätska upp ur skalet och bildade det stora havet. I världshavet simmade Kaa, den stora ormen. Hans väldiga kropp räckte kring världen flera gånger om och han var väldig och vacker att skåda. Men Kaa var ensam och saknade sällskap. Då lade Kaa egna ägg, och när dessa kläcktes föddes världens alla varelser. Efter denna bedrift lade han sig för att vila och varelserna förökade sig och bosatte sig på Kaas kropp och kring den i havet.

Religionens lära

Kaa är skaparen och skapelsen själv. Efter att han skapat världens alla varelser lade han sig att vila och har sovit sedan dess. Så länge som den stora ormguden sover kommer världen att bestå, men när larmet på hans kropp blir allt för högt kommer han att vakna, ömsa skinn och skapa en ny värld. Därför ser Kaas vårdare det som sin uppgift att se till så att Kaas skapelser inte startar krig mot varandra. Många av anhängarna tror att nästa storkrig kan bli det sista, och gör därför allt för att förhindra att ett sådant uppstår. De andliga ledarna som har kontakt med Kaa via hans drömmar, tolkar dessa och söker efter tecken på vilka som kan tänkas starta nästa krig. Om någon av Mundanas ledare anses vara en fara för världsordningen så kommer kulten att försöka lönnmörda denna för att återställa lugnet.

Organisation och utbredning

Kaas vårdare är organiserade i mindre kulter och kan återfinnas i stora delar av Mundana. Trakter som har gott om ormar i sin fauna tenderar dock att ha ett större inslag av dessa kulter. Kulterna verkar inte ha särskilt mycket kontakter mellan sig och de organiserar sig lite olika från plats till plats.

Kulten är mycket hemlig och förbjuden i många kulturer. Därför gömmer sig kulten ofta på mindre civiliserade platser och gör sig bara påmind då och då genom sina gärningar. Genom historien har krigiska ledare ibland eliminerats av kultens skickliga lönnmördare.

Antagning och grader

Esping: En novis som tas upp i kulten för att utbildas till lönnmördare. För att få tillträde till kulten måste man först visa att man är värdig genom att klara att vandra genom en korridor fylld med giftormar utan att bli biten. Skulle man bli biten är man inte värdig att tjäna Kaa. För att bli antagen krävs att man lyckas med minst ett av framgångsslagen i yrkesrutan för troende samt ett lätt (O2T6) slag mot karaktärsdraget Tur för att inte bli biten av ormarna. En esping förbinder sig att tjäna kulten 24 veckor om året. I utbyte får espingen 24 veckors fri undervisning av kultens constrictorer.

Constrictor: Som constrictor får man ta del av Kaas vilja och utföra gärningar i dennes namn. Dessa skickas ibland ut på uppdrag av Kaantorn och kan ibland återfinnas i hov hos Mundanas ledare där de spionerar för kulten eller helt enkelt är utsända för att mörda dessa. För att bli antagen som constrictor krävs att man lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ceremoni, ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot valfri vapenfärdighet samt ett lätt (Ob2T6) slag mot Växtlära. En constrictor förbinder sig att tjäna kulten 40 veckor om året, bland annat som lärare och lönnmördare.

Kaantor: Som Kaantor är man kultens andliga ledare och uttolkare av Kaas vilja. För att bli antagen som Kaantor måste man lyckas med ett svårt (Ob4T6) mot Ledarskap samt ett normalsvårt (Ob3T6) mot Ceremoni. Dessutom måste man utsätta sig för Kaas prövning som består i att man måste överleva ett bett från en giftorm. Ju giftigare ormen är desto närmare Kaa står man. Ofta innehas Kaantorstiteln av kvinnor inom kulten.

Heliga föremål

Ouroboros: En ring som föreställer en orm som biter sig själv i svansen. Ringen sänker svårigheten en nivå (–Ob1T6) för slag mot förgiftning. Alla medlemmar av Kaas väktare får bära denna ring.

Kaas tårar: Ett extrakt som när det inmundigats gör att man har lättare att ljuga trovärdigt. Sänker svårigheten en nivå (–Ob1T6) för slag mot färdigheterna Skådespel och Övertala. Constictorerna brukar få med sig detta på sina uppdrag.

Kaas ombud: Detta är en giftorm, oftast den som Kaantorn låtit bita sig av när denne tillträdde posten. Denna orm binds till Kaantorn och kommer att beskydda denne. Kaantorn kan också låta sig bitas flera gånger av ormen utan att riskera att dö av bettet. Istället kommer ormens gift att försätta kaantorn i ett extatiskt tillstånd där denne får visioner ur vilka Kaas vilja uttolkas.

Fakta om Kaas vårdare

Gudomar: Kaa.

Godtagbara offer: –

Heligaste dag: 5 januari.

Övriga heliga dagar: 5 november,

Ceremonier: Divination (3), Hela sårad (1), Helgad cirkel av tredje rangen (3), Helgad cirkel av femte rangen (5), Livskanalisering (7), Ormhamn (2), Skapa heligt föremål (1), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En troende får inte dräpa eller förtära en fågel eller dess ägg.

Allmänna förpliktelser: En troende får inte dräpa eller förtära en orm eller dess ägg.

COMMERSIUM LAMIA

Commersium lamia dyrkar blodet och de varelser som bäst förkroppsligar blodets livgivande kraft – vampyrerna eller 'lamia' som de också kallas. Lamia står för evigt liv, makt, rikedom och självhävdelse. Lamias släkte och dess förmågor beskrivs närmare i modulen "Demoner & Vandöda".

Gudomarna

Grand Lamia anses vara alla vampyrers fader. Lamia var enligt legenden Daaks främste tjänare. När Lamias son dog under en svår epidemi anklagade han öppet Daak och beskyllde guden för att ha dräpt sin trognaste undersåtes son. Daak svarade med att ta sin hand från Lamia. Förskjuten av Daak förvandlades Lamia till en blodtörstig varelse som gick sin egen väg, sökandes makt och rikedom för egen räkning – en slags motsats till det rena och uppoffrande som Daak stod för. Grand Lamia ses som gud för medlemmarna i Commersium lamia.

Religionens lära

Läran har få 'måsten'. En medlem uppmanas istället att kämpa för makt, rikedom och egen vinning. Daaks tjänare ses som förlorade och förledda emedan Daak ses som en grym och ond gud. Läran berättar om blodet som den livgivande kraften och hur en person kan öka sin styrka genom att dricka blodet från andra människor. En värdig kan sedan upptas i vampyrernas släkte. Många medlemmar drömmer om att få smaka grand Lamias blod.

Organisation och utbredning

Commersium lamia är organiserat som lokala kulter vilka leds av en grand minuo. Kulterna har i sin tur kontakt med vampyrerna vars ledare sägs vara den legendariske grand Lamia. Alla medlemmar måste lyda grand minuo blint och betala tribut, i silver eller i blod.

Kulten finns där vampyrer finns, det vill säga över så gott som hela Mundana. Starkast är kulten i delar av det jargiska kejsardömet, Drunok och länderna i väster. Kulten är av naturliga skäl mycket hemlig då varken religionen eller gemene man skulle tillåta blodsdrickande kättare att röra sig fritt i samhället. Sammankomsterna sker därför i största hemlighet och ofta på någon otillgänglig eller hårt bevakad plats. Elaka tungor säger att ledaren för den jargiska riddarorden Arvorns hammare är vampyr och hans kapitelhus har därför utpekats som ett starkt fäste för Commersium lamia.

Antagning och grader

Cruentus: En novis som ännu inte smakat blodet av kultens ledare. För att få smaka blodet måste man visa sig värdig, bland annat genom att låta sitt blod för grand minuo och kultens fullvärdiga medlemmar. En cruentus tillåts ännu inte dricka människoblod – detta är tabu. För att bli cruentus krävs det att man lyckas med minst ett av framgångsslagen i yrkesrutan för Troende (se sidan 7). En cruentus förbinder sig att tjänstgöra för grand minuo närhelst denne kallar och att skänka blod till grand minuo och de medlemmar som blivit cognatus, fullvärdiga.

Cognatus: En medlem som under rituella former smakar blodet av en grand minuo. En cognatus har rätt att dricka blodet från icke-troende för sitt eget höga nöjes skull. För att bli antagen som cognatus måste man lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ockultism (lamia) samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot PER. En cognatus förbinder sig att tjänstgöra för grand minuo närhelst denne kallar.

Grand minuo: Den som skänker blod. Grand minuo är ledare för den lokala kulten och sköter all kontakt med de verkliga vampyrerna. Grand minuo är ibland själv en vampyr. För att bli antagen som grand minuo måste man lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Ledarskap samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Ceremoni. Dessutom måste man besegra den gamle grand minuo i obeväpnad strid (gärna genom att bita av hans halspulsåder). Grand minuo ansvarar för den lokala kulten gentemot vampyrerna.

Heliga föremål

Alaceris: Ett föremål (en ring, ett klädesplagg eller liknande) som ökar den troendes Förflyttning med två (+2) meter per runda. Alla medlemmar i commersium lamia, även cruentus, får ett Alaceris.

Duco: En vacker halskedja av ädelmetall. Bäraren kan ge en order till en vandöd som denna måste lyda. Halskedjan fungerar bara på vandöda med rang två eller lägre. Duco tilldelas en cognatus av grand minuo.

Grand minuos kappa: En grand minuo bär alltid en helig kappa, skapad av vampyrer. Iklädd kappan kan grand minuo teleportera sig upp till 100 meter. Han måste dock kunna se platsen eller tidigare ha besökt den.

Fakta om Commersium lamia

Gudom: Grand Lamia.

Godtagbara offer: Blodsoffer, slaktoffer, självsoffer.

Heligaste dag: 10 november.

Övriga heliga dagar: –

Ceremonier: Cognatus (6), Mutatio rattus (4), Skapa heligt föremål (1), Vanhelga (2), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En troende får inte dricka kallnat blod. Man får inte dyrka andra gudomar än grand Lamia.

Allmänna förpliktelser: En troende får inte dricka blod från kallblodiga djur. Man får inte gå över rinnande vatten (till exempel passera över en bro). Man får inte förtära vitlök. Man får inte beträda platser som helgats för Daak.

DIBUKKULTEN

Dödsguden Dibuk sägs ha många skepnader. Några exempel är den svarta korpen, en ytterst vacker kvinna med tomma ögonhålor, ett ruttnande lik och en treögd fladdermus. Mest känd är Dibuk som liemannen – dödens gud som skördar människoliv med sin lie. Dödsguden Dibuk återfinns i många religioner men under olika namn, till exempel Azkann, Edijo eller Juubul.

Gudomen

Dibuk är, enligt myten, en av sju gudar som dyrkades i det jargiska kejsardömets östra delar i en svunnen tid. De eviga sju, som gudarna kallades, var Dröm, Begär, Ljus, Mörker, Tid, Liv och Död. Det berättas vidare om en mäktigare gud som fängslade de eviga sju – alla utom Dibuk, Döden. Det är troligt att detta sammanföll med Ljusbringarens ankomst till kejsardömet, men man vet inte säkert. Av den gamla tron kvarstår nu bara rykten om destruktiva kulter.

Religionens lära

Allt har sin ände: djur, människor, kungar; till och med världar och gudar dör till slut. Endast döden består. Detta är grundläran som dyrkan av Dibuk, dödsguden, bygger på. Då Dibuk är dödsrikets härskare är det under honom man kommer att lyda i livet efter detta. Man måste därför förrätta offer till Dibuks ära och be honom vända sin lie mot de som bättre förtjänar att dö.

Organisation och utbredning

Dibukkultens värsta fiender är de livsbejakande religionernas anhängare. I Asharien och Soldarn förföljs Dibukkulterna av såväl Zoriánorden som Jordmoderns kloster och i det jargiska kejsardömet och i Consaber är det Daakkyrkan som står för förföljelserna. Av denna anledning har kulterna sina starkaste fästen i områden där de livsbejakande religionerna inte nått någon större framgång, till exempel i civilisationens perifieri, på Takalorr och i det religionsfientliga Thalamur. Kulterna existerar i hemlighet i de flesta länder i Mundana.

Kulterna som dyrkar Dibuk bestod till en början bara av ättlingar till de eviga sjus tillbedjare, men dessa representerar numera en mycket liten del av anhängarna. Rörelsen har brett ut sig och fått många medlemmar. Skilda grenar med olika meningar och syften har bildats.

Den vanligaste typen av Dibukkulter är De övergivna. Dessa har döden som ändamål, antingen för sig själva och/eller för omgivningen. Kulterna styrs av en stark ledare, ibland flera, som predikar människooffer till Dibuk. Kultledarna hjärntvättar eller hypnotiserar medlemmarna till att tro att det de gör är rätt och man kan sällan komma levande ur en sådan kult. Offren brukar ske antingen genom att man tar några medlemmars liv eller drar folk till kulten och begår kollektivt självmord vid ett speciellt tecken som ledaren avgör. Dessa tecken kan vara ovanliga som till exempel solförmörkelse, eller mer vanliga och förutsebara som fullmåne. En variant är lönnmördarkulter som tillber Dibuk.

De urgamla kallas en hemlig orden som lär finnas i Asharien och hela vägen till Consaber. De urgamla sägs vara Dibuks ursprungliga tillbedjare och de enda som besitter kunskapen om hur man nedkallar honom. Kulten sägs dessutom vara i färd med att skapa arméer av vandöda. I allmänhet avfärdas De urgamla som skrönor; rykten om städer fyllda med vandöda tror ju ingen frisk människa på.

Nekrokulterna leds av nekromantiker som tar upp lärlingar bland medlemmarna med jämna mellanrum; i mer sällsynta fall består hela sekten av nekromantikunniga. Nekrokulternas primära mål är att skapa styrkor av vandöda för att härja och dräpa till ära för Dibuk. För att skapa dessa styrkor är det inte ovanligt att nekromantikerna söker i övergivna slagfält eller samlar lik under pesttider och animerar dessa i glömda ruinstäder.

Även 'vanliga' människor, främst bönder trogna Jordmoderns lära, kan ibland offra till Dibuk för att hålla honom borta. Om man håller sig på god fot med Döden kanske han väntar med att föra bort nära och kära, resonerar man. Denna dyrkan förekommer sällan öppet av förståeliga skäl.



Världssyn

Jordmoderns kloster är Dibukkulternas värsta fiender. Många kulter har vigt sin verksamhet åt att förstöra för Jordmodern och dräpa hennes följeslagare. Detta kan ta sig uttryck i allt från riter riktade för att dräpa klostermedlemmarnas kreatur till att kidnappa Jordmoderns barn för att offra dem till dödsguden. Det är ytterst sällan som kulterna riktar direkta attacker mot Jordmodernas kloster. Då detta sker är det vanligtvis nekrokulterna som ligger bakom.

Många av kultmedlemmarna behärskar magi hjälpligt. De primära aspekterna är ataxatropi, skototropi och förstås nekrotropi. Många av besvärjelserna är till för att animera och kontrollera vandöda. Till dessa kommer även en hel del ceremonier.

Helgedomar

Dibukkultens helgedomar finns gömda i medlemmarnas hus, i grottor i bergen eller under städerna i katakomberna. Helgedomarna kan ha varierande utseende men innehåller oftast någon slags altare samt en öppen plats för mässdeltagare och offer. Mer subtlia heliga platser kan vara gravgårdar eller gamla övergivna slagfält – gärna övervuxna med träd och snårväxter för att minska risken för upptäckt.

Dibukkulterna har ett antal heliga platser, bland annat kungagravarna i Tårarnas dal i Soldarn, ruinstaden Helm i Damarien samt den förstörda staden Ramia i det jargiska kejsardömet. Om en medlem vallfärdar till en helig plats och där utför en mässa kan han slå ett slag för att höja sin Qadosh (se regler för pilgrimsfärder på sidan 250 i regelboken). Den mässa som skall utföras involverar ceremonin Traumatisering samt ett själsoffer.

Symboler

I princip allt som har med döden att göra symboliserar Dibuk på olika sätt. Några vanliga exempel är dödskallen av antingen människa eller djur, den blodiga dolken eller den huvudlösa människan. Den sista antyder på den själlösa människan, då Dibuks tillbedjare anser att människans själ finns i huvudet. Även viss färgsymbolik finns: vitt symboliserar den döda anden som upphöjts till Dibuk, svart är den ödmjuke, levande tjänarens färg och mörkrött symboliserar guden själv.

Ceremonier

Vissa kulter, i synnerhet De urgamla, äger kunskapen om hur man nedkallar Dibuk. Ceremonin kräver vanligtvis människooffer och påminner om en demonframmaning. En del demonologer anser till och med att Dibuk är en demon som är möjlig att fånga och använda i egna syften. Dock har ingen varit i närheten av att lyckas hittills, vilket får stå som bevis för att Dibuk är en riktig gud. Denna ceremoni och andra sammanfattas i rutan längst ned till höger på den här sidan.

Gudomlig intervention

Dibuk hjälper gärna sina svarta apostlar på slagfältet och ger råd till den präst som utför nedkallningsceremonin på rätt sätt och med de rätta offren. Dibuk manifesterar sig också för att hämta personer som med oärliga medel lurat döden.

Fakta om Dibukkulten

Gudom: Dibuk.

Godtagbara offer: Blodsoffer, slaktoffer, själsoffer.

Heligaste dag: 10 november.

Övriga heliga dagar: 15 september, 30 december.

Ceremonier: Förbannelse (4), Nedkalla Döden (20), Skapa heligt föremål (1), Traumatisering (6), Vandödas förtäljare (1), Vanhelga (2), Välsignelse (1).

Allmänna tabun: En troende får inte tillbe Jordmodern.

Allmänna förpliktelser: En troende måste förrätta offer till Dibuk minst en gång i veckan. Offrets storlek är inte specifierat, men mindre bytesdjur såsom hare eller fåglar är vanliga.

Antagning och grader

Nedan beskrivs antagning och grader för De övergivna. Faktarutan är också speciellt framtagen för De övergivna men en driftig spelledare kan säkerligen modifiera dem för att passa in även på andra Dibukkulter.

Medlem: För att bli medlem krävs det att man lyckas med minst ett av framgångsslagen för yrkesgruppen Troende (se sidan 7). En medlem måste avlägga tribut till sin ledare, vanligtvis mellan en fjärdedel och en tiodel av sin inkomst. Medlemmen förbinder sig att tjäna 99 dagar i kultens tjänst.

Ledare: För att bli ledare över en Dibukkult krävs det att man lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Qadosh, ett svårt (Ob4T6) slag mot Ockultism (Dibuk) samt ett svårt (Ob4T6) slag mot Ceremoni.

Heliga föremål

Medlemmar av en Dibukkult tilldelas på olika nivåer heliga föremål. Räkna med att en medlem i genomsnitt tilldelas ett föremål vart femte år. Hängivna medlemmar kan lönas oftare. Spelledaren väljer vilka föremål som delas ut när.

Dibuks dolk: En dolk som utöver sin vanliga skadeverkan höjer offrets blödningstakt med Ob2T6.

Dibuks bägare: Den som dricker ur bägaren (oavsett dryck) måste slå ett svårt (Ob4T6) slag mot TÅL för att inte drabbas av en infektion. Observera att modifikationer från Traumasektionen och från infektionsreglerna (tabell 7-29 i regelboken) också skall användas.

Ducis: Ett föremål som används för att befalla vandöda. Den vandöda måste lyda den troendes order. Ducis fungerar bara på vandöda vars rang är lägre eller lika med tre.

Dödens kappa: Kappan kan när bäraren så önskar ge i från sig en kraftig stank. Alla som uppfattar denna stank måste lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot sin VIL för att inte fly undan.

KAPITEL TRE

APPENDIX



APPENDIX A: MUNDANAS GUDOMAR

Gudarna är mäktiga väsen som lever på det astrala planet. Det är inte ovanligt att gudarna dyrkas under olika namn på olika platser i Mundana. Vissa anser att det är omöjligt att veta en gudoms sanna namn och att det är ur detta som gudomligheten också uppstår.

Gudomar

Förteckningen består av gudar som dyrkas av mindre religioner och kulter. Vissa av dessa kan vara dyrkade i större utsträckning på andra håll i Mundana, exepelvis i Ebhron eller i länderna bortom Västlanden.

Aeon: Tidens väsen. Skaparguden. Aeon anses vara identisk med kosmos, stabilitet och ödet. Aeon är ingen gud i normal bemärkelse, utan snarare ett kosmiskt väsen, i vars tankar hela världen existerar.

Aerolus: Luftens gud, Lufthavets härskare. Guden brukar avbildas liggande på ett moln. Symboliseras vanligen med ett moln, men ibland även med en spiral.

Aol: En av de visa gudatrillingarna med kunskap om de levande. Guden uppenbarar sig som en urgammal människa med långt skägg och vitt hår. Han är klädd i en enkel vit klädnad med ett gyllene gördel, på fötterna har han enkla sandaler och i sin vänstra hand bär han en lång stav av polerat trä.

Arachna: Spindelgudinnan, Väverskan. Arachna är spindlarnas och arachnidernas gudinna. Hon avbildas som en jättelik spindel som ständigt väver sitt nät över världen.

Asterax: Stjärnvandraren, Stjärnornas smed. Asterax symboliseras med en femuddig stjärna.

Aurias: Gryningens väktare, morgonrodnadens gudinna, Den uppgående solens ledsagerska. Aurias är nära sammanknuten till Pelias, Skymningens väktare. Gudinnan symboliseras av en sol med strålar.

Aûsi: Se Jordmodern.

Azkann: Se Dibuk.

Azradeus: Svavlets och blodets gud. Dyrkas av kulten Azradeus barn.

Barantu: Världsförgöraren. En av de gamla gudarna i Asharinaområdet. Dyrkas av det hemliga sällskapet Eifremerna.

Beel: En av de äldre gudarna, ondskefull men rättvis. Belemniter är munkar tillhörande belemniterorden.

Behaim: Adaniterna är en religiös sekt som är bokstavstroende Behaims lära. I den heliga skriften står det bland annat något oklart att skuld bärs av alla vars solens strålar träffar, vilket fått till följd att adaniterna 'gömmer' sig undan i Adanabergsgrottan.

Belk: Se Navare.

Ciansa: Ränksmidaren, Gudarnas spion. Symboliseras med ett stiliserat öga.

Cinerva: Den gyllene gudinnan. En gudomlig varelse som avbildas som en kvinna av rött guld. Hon står för rikedom och nyckfullhet. Moder till Ferris.

Cirza: En gud som i huvudsak dyrkas av cirefalier. Cirza beskyddar handel, rikedom, heder och rättvisa. Religionen har små utposter här och var i Mundana. De trogna är civiliserade och i det främsta ledet av dyrkare står tempelriddarna.

Cragan: Krigets gud. Symboliseras av tre korsade spjut.

Daak: Guden som den jargiska statsreligionen tillber. Daakdyrkan är också mycket vanlig i Consaber.

Dagori: Havens gud, Livgivaren, Vattnets beskyddare. Symboliseras av tre vågiga linjer. Guden avbildas ofta till hälften ovanför vattenytan med en treudd i höger hand.

Debheann: Fadern, Fruktbarhetsguden. Trygghetens gud. Även Läraren, Kunskapens gud samt Brodern, Kamratskapens gud. Dyrkas inom den gamla tron.

Deva: Läkekonstens gudinna. Avbildas som en vacker kvinna med en orm runt ena armen och en lagerkvist i den andra armens hand.

Dibuk: Livsutsläckaren, Dödens skördeman. Avbildas ibland som en lieman.

Digtet: En vanlig människa som nådde apoteos genom att han lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Diptera: Flugornas härskarinna. En av insektoidernas guddomar. Avbildas ofta som en stor fluga.

Duluth: Förstöraren, Oskaparen, Kaosfursten. Symbolen för Kaosfursten är åtta stiliserade pilar som pekar bort från varandra. En annan symbol är olika asymetriska mönster.

Edijo: Se Dibuk.

Eliana: Se Jordmodern.

Ekhna'bit: Den fruktsamma modern. Momolanernas gudinna.

Enkidu: En vanlig människa som nådde apoteos genom att han lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Eo: Eo är en mäktig gudom som fungerar som repressentant eller inkarnation av Aeon. Budbärargud som förmedlar Aeons vilja. Eo anses vara en bringare av olycka i vissa kulturer.

Epor: En av de visa gudatrillingarna.

Eyleri: Älskarinnan, Fruktbarhetsgudinnan. En av Gudinnans aspekter. Dyrkas inom den gamla tron.

Felenna: Magins gudinna och det mystiskas försvarare. Ibland även alvernas gudinna. Dyrkas inom den gamla tron.

Fingal: Skriftkonstens gud, Den store runristaren.

Ferris: Järnpojken. Den svarta döden. Dödsguden som dräper det levande. Son till Cinerva.

Gluthos: Frosseriets och dekadensens gudom. Avbildas som en fet man liggandes på en divan. Kruset är gudomens symbol. Han dyrkas av glutharierna i det jargiska kejsardömet.

Grand Lamia: Vampyrernas fader. Den ohygglige. Dyrkas inom Commersium lamia.

Grati: Avbildningarnas gud. Konstens och konstnärernas beskyddare. Hans symbol är en pensel eller en huggmejsel.

Hanuman: Hämnaren. En ojämförligt ond och mäktig person som framträder i världens sista tid. Den väntade gestalten främjar en allmän upplösning eller 'laglöshet'. Han gör anspråk på all dyrkan, hädar andra gudar och skändar allt vad heligt är. Samtidigt vållar han sina egna de troende svårt lidande.

Helion: Solens gud. Enligt vissa religioner fader till Pelias och Aurias. Symboliseras av en cirkel omgiven av flammor.

Ilana: Modern. En av gudinnan som dyrkas inom den gamla trons aspekter.

Imay: Den levande guden. Dyrkas i Forion.

Jamajo: Girighetens väsen, Rikedomens gud, broder till Samakel. Hans symbol är en svart ädelsten.

Jhazin: Perversionernas gud. Ett ondskefullt och vidrigt väsen som förvrider allt som är vackert.

Jordmodern: Fruktbarhetsgudinnan. Även känd som Eliana, Lenae, Trädmodern, Aûsi och Leticia. Dyrkas av bönder över hela Mundana, ibland i hemlighet. Gudinnan avbildas som en vacker kvinna med långt ljust hår och mörka ögon. Hennes kropp är smärt. Typiska symboler är liljan, plogen och skäppan.

Juubul: Se Dibuk.

Juul: Primitiv hungrig guddom. Den fanatiske frossaren. Avbildas som en demonisk humanoid utan huvud och en stor gapande käft på överkroppen.

Kadar: Ryttarguden, Hästarnas furste, Slättfolkens god. Hans symbol är ett hästhuvud.

Kaa: Ormguden, skaparen och skapelsen själv. Dyrkas bland annat av Kaas vårdare.

Kal: En av de visa gudatrillingarna med kunskap om de döda. Guden uppenbarar sig som en utmärglad och till synes döende man. Huden är utspänd över skelettet och han har inget hår kvar. Han är klädd i en smutsig liksvepning och i sin vänstra hand håller han en symbol för döden som liknar en svart fågel med utfällda vingar. Hans fötter är nakna.

Kalakh: En ondskefull demongud.

Khod: De vandödas härskare, Förruttnelsens beläte.

Koyn: Drakguden. En inkarnation av drakarnas gemensamma väsen. Koyn är också en visdomsgud, om än mycket mer onskefull. Koyn framställs ibland som en gigantisk drake med två huvuden. Det ena huvudet symboliserar det som varit och det andra symboliserar framtiden. Dyrkas av ödlemänniskorna. Symbolen för Koyn är en cirkel med en klo inuti.

Kubera: Snöflingan, Snöfallets gudinna. Kuberons hustru.

Kuberon: Köldens gud, Vandraren över isvidderna. Vinterkungen. Kuberas make.

Larsus: Människa som nått apoteos genom att uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Leclero: En vanlig människa som nådde apoteos genom att han lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Lenae: Se Jordmodern.

Leoptac: Den femhövdade guden. Domaren och ödets herre. Broder till Mathebe.

Leticia: Se Jordmodern.

Lhate: En vanlig människa som nådde apoteos genom att hon lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Lorach: Krigets och diktkonstens gud. Gudafadern. Dyrkas inom den gamla tron.

Luniol: Månens gud. Symboliseras av en månskära i varierande fas. Dyrkas bland annat av vissa ulvar.

Maar: Pestens gudinna, Sjukdomarnas härskarinna. En av de trenne gudarna. Se även Madura och Malik.

Madura: Ålderns förlänare, Ålderdomens förvärvare. En av de trenne gudarna. Se även Maar och Malik.

Mahktah: Mörkrets och tirakernas gudinna. En kvinnligt gudaväsen som anses skapat både grottrollen och de tre tirakraserna: gûrderna, tirakerna och trukherna.

Malik: Olyckans bibringare. En av de trenne gudarna. Se även Maar och Madura.

Mare: Se Navare.

Martari: Svärdkonstens gud. Även känd som Martari Preon, Den ärorika segerns gud, Det gyllene svärdet, De etthundraen triumfernas herre och Livets prövoman.

Mathebe: Solguden. Den underbare älskaren. Avbildas som en ung man med långt blont hår. Broder till Leoptac.

Mhîm: Den himmelske, Den tusenögde. Bäraren av hundra namn. Ett gudaväsen vars avkomma fortfarande styr Mûhad, både politiskt och andligt.

Mhorukh: Odjurens härskare.

Minimus: Den lille, Halvmannen. Skall enligt myten ha varit ledare över ett utdött gudafolk.

Mirah: Mirah vandrare, Vandraren, Vandrarnas beskyddare.

Mircea: En vanlig människa som nådde apoteos genom att hon lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Mu'abre: Skogens beskyddare.

Muga: Råttornas furste.

Nasuod: Den bevarande guden. En av de gamla gudarna i Asharinaområdet. Dyrkas av det hemliga sällskapet Eifremerna.

Navare: Havets herre, sjöfararnas gud. Även känd som Tritos, Mare och Belk. Avbildas som en gigantisk humanoid varelse täckt med sjögräs och en harpun eller treudd i ena handen eller som ett jättelikt havsmonster eller troll.

Nimbe: En gud som styr över strålglans, skimmer, gloria och berömmelse. Nimbe symboliseras med en stor cirkel med en mindre inskriven cirkel som tangerar den större.

Nolui: Den ovillige. Skaparguden som övergav världen efter att ha upptäckt dess baksida – ondskan. Han överlät värden till sin yngre syster Sanime.

Nomonoma: Oföränderlighetens väktare, Stillhetens gud, Duluths baneman. Nomonoma härskar över stasis. Symboliseras av en oändlighetssymbol (en liggande åtta).

Noxo: Mörkrets väktare, Skuggornas mästare. Son till Obscurus, Nattens herre.

Obscurus: Nattens herre, Det svartas bevarare. Skototropins mästare och den mörka magins beskyddande gudom och musa. Fader till Noxo.

Orcas: Rövarguden, Piraternas furste. Symboliseras med olika rovdjur, exempelvis vargen, örnen eller späckhuggaren.

Ourano: En vanlig människa som nådde apoteos genom att han lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Palliata: Förklädnadens gudinna, Den smygande döden. Ubars syster och älskarinna. Palliatas symbol är en tveeggad dolk samt en blodsdroppe. Även slängkappan är gudinnans symbol.

Pelias: Den nedgående solens ledsagare, Skymningens väktare, Aftonrodnadens gud. Symboliseras med en en nedgående sol, ofta stiliserad som en halvcirkel ovanför ett horisontellt streck. Se även Aurias.

Perun: Eldens gud. Den omättlige, Den förbrända askans gud. Perun avbildas ibland som ett flerhövdad eldsprutande monster och ibland som ett flammande eldklot.

Queribundus: Den klagande guden, Sorgebarnet, Den gråtande guden. Sorgens och vemodets gud.

Raka: Den stora Ylvan, Ulvamodern. Ulvarnas gudinna.

Rani: Skaparen. Enligt alverna en könlös gudom som skapade världen i tidens gryning. Skaparen är dock alldeles för stor och för högt upp för att lyssna på böner från de dödliga. Det är framförallt alvstammen Henéa som vördar Den som skapade världen. Under Rani finns Nan'chake, sexton halvgudar som utför Skaparens uppgifter.

Raptari: Den svarta ogärningsmannen, Onskans förkämpe. Avbildas som en svartklädd krigare utrustad med svarta vapen och pansar, vanligen av den modell som förekommer lokalt.

Recubos: Lögnaren, Tvivlets gud. Den lismande dåren. Gudens symbol är en svart orm.

Rheia: En vanlig människa som nådde apoteos genom att hon lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Rhomgo: Öknens furste, Den olidliga hettans gud. Rhomgo är ökenvarelsernas gud och han symboliseras av en sol – ofta stiliserad. Han avbildas som en svartbränd ökenvarelse.

Rotrax: Narrarnas gud. Avbildas ofta som en hånfullt skrattande narr. Bland respektlösa dyrkare i det jargiska kejsardömet anses han vara älskare till St Nadian.

Ruros: Stormarnas gud, Orkanernas härskare. Avbildas ibland som en kraftig tjur. Ruros förknippas ibland med åskan. Symbolen är en dubbel helix vriden ett varv.

Samakel: Handelns beskyddare, äldre broder till Jamajo.

Sanime: Världsstyrerskan, Den unga gudinnan. Syster till Nolui. Avbildas som en vacker kvinna med långt svart hår.

Sertox: Ormarnas gud. Avbildas som en jättelik vit orm.

Shalor: Vis gud. Gudarnas samvete. Shalor förkroppsligar det okända i världen. Tillbedjarna anser att all kunskap har förmedlats genom Shalors ande.

Simodo: Ljusets härskare, Noxos fördrivare.

Siron: Den ende guden, barbar-hövdingen. Siron förbjuder magi och yrkar på att kraggbarbarens fruktbarhetsritualer måste hållas en gång varje årstid.

Solon-Ka: Själasångaren, Psykets skald, Sinnesnärvarons mästare. Avbildas som en mediterande munk.

Sulami: Systern, Krigsgudinnan, Skojaren. En av Gudinnans aspekter som dyrkas inom tokons gamla tron.

Tarak: Onskefull gud. Sirons ärkefiende. Tarak är fruktad men samtidigt tillbedd. Tarak representera alla onda ting i världen.

Tamon-Tolan: Jordguden. Tamon-Tolans symbol är ett hjul med fyra ekrar.

Thaba Mahi: Fader Himmel. Momolanernas gud.

Tirach: Ubheannis fiende.

Tod Sach: Den tvekönade skojaren. Tirachs far.

Tritos: Se Navare.

Trädmodern: Se Jordmodern.

Ubar: Den godtrogne, Den barmärtige. Broder till Palliata.

Ubheanaidh: Draken. Herre över stasis och kaos. Dyrkas inom den gamla tron. Tirach är Ubheannis fiende.

Unda: Skaparguden. En av de gamla gudarna i Asharinaområdet. Dyrkas av det hemliga sällskapet Eifremerna.

Urak: Trollens gud. Bergens härskare. De mörka varelsernas gud. Urak tål inte ljus och lever enligt legenden i en djup grotta under en nordlig bergskedja.

Varuna: En vanlig människa som nådde apoteos genom att hon lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Vitane: Livgivaren, Livets gud.

Vontar: Dvärgarnas gud.

Xinu: Plågoanden. Den levande guden, Fader till tusen skuggor. Guden tros ha fler inkarnationer vilka dyrkas av Xinukulterna.

Ylva: Se Raka.

Zebul: Illusionens furste, Den stora bedragaren, Lögnens mästare, Labyrintens väktare. Zebul avbildas ibland som en svart katt. En vanlig symbol för Zebul är labyrinten - stiliserad eller inte.

APPENDIX B: HELIGA DAGAR

Alla religioner har speciella dagar som är helgade åt religionens gudomar. På de heliga dagarna hålls mässor vilka alltid innehåller bön och ibland även offer. Dessutom genomförs som regel predikningar, namngivning åt nyfödda barn giftermål, begravningar och så vidare under just dessa dagar. Exakt hur de olika dagarna firas finns beskrivet i det andra kapitlet – 'Mundanas religioner'.

Förklaringar

Religionernas heliga dagar är listade i kronologisk ordning från januari till december. För att underlätta används konsekvent de coloniska månadernas namn i listan. En asterisk (*) efter högtidens namn betyder att högtiden räknas som religionens heligaste dag. Det är oftast på denna dag templet tar upp nya medlemmar, utnämner nya präster och höjer Qadosh. Mer om detta går att läsa på sidan 248 i regelboken.

1 januari: Nyår (Den samoriska läran), Vinterfesten* (Jordmoderns kloster), Midvinter (Det vita klostret), Vintersolståndet* (Raunatron), Vintermörke (Den gamla tron), Nyår* (Mhîmrätten, 'Asawismen), Dagen för framtida kunskap (Allvetandets brödraskap), Midvintersolståndet* (Navaredyrkan).

2 januari: Åttondedag (Vontartron).

5 januari: Skapelsens dag* (Kaas vårdare).

7 januari: Ljusbringarens ankomst* (Daakkyrkan).

10 januari: Åttondedag (Vontartron).

15 januari: Ljusna (Den gamla tron).

16 januari: Jordesoldatens förkunnelse (Daakkyrkan).

18 januari: Åttondedag (Vontartron).

26 januari: Åttondedag (Vontartron).

1 februari: Aurias och Pelias dag (Den samoriska läran), Segerdagen* (Martaridyrkan).

4 februari: Tillits födelsedag (Missionärerna från Forion).

6 februari: Åttondedag (Vontartron).

14 februari: Åminnelsedagen (Den gamla tron). Åttondedag (Vontartron).

22 februari: Åttondedag (Vontartron).

1 mars: Aurias och Pelias dag (Den samoriska läran).

2 mars: Åttondedag (Vontartron).

10 mars: Åttondedag (Vontartron).

16 mars: Frossarfesten (Glutharierna), Barmhärtighets födelsedag (Missionärerna från Forion).

17 mars: Tårarnas dag (Missionärerna från Forion).

18 mars: Åttondedag (Vontartron).

24 mars: Alla själars dag (Daakkyrkan).

26 mars: Åttondedag (Vontartron).

1 april: Första Peliasmäss (Den samoriska läran), Vårdagjämningen* (Det vita klostret), Nydaningen* (Cirza–templet), Tokarnas dag (Den gamla tron), Vårdagjämningen (Navaredyrkan), Dårarnas karneval* (Rotraxdyrkan).

6 april: Åttondedag (Vontartron).

7 april: Offerhögtiden (Mhîmrätten).

14 april: Åttondedag (Vontartron).

19 april: Medlidandes födelsedag (Missionärerna från Forion).

21 april: Givmildhets födelsedag (Missionärerna från Forion).

22 april: Åttondedag (Vontartron).

1 maj: Aurias och Pelias dag (Den samoriska läran). Sommarhälsningen (Den gamla tron).

2 maj: Åttondedag (Vontartron), Larsus upphöjning (Allvetandets Brödraskap).

10 maj: Ekhbets äldsta dotters födelsedag (Mamolanismen), Åttondedag (Vontartron).

15 maj: Nimtosmäss (Den samoriska läran).

18 maj: Åttondedag (Vontartron).

20 maj: Kärlekens dag (Missionärerna från Forion).

26 maj: Åttondedag (Vontartron).

1 juni: Profetians dag* (Den samoriska läran).

6 juni: Åttondedag (Vontartron).

11 juni: Osjälviskhets födelsedag (Missionärerna från Forion).

14 juni: Åttondedag (Vontartron).

17 juni: Azradeus dag* (Azradeus barn).

21 juni: Milargoks hädanfärd (Daakkyrkan).

22 juni: Åttondedag (Vontartron).

28 juni: Midsommaraftonen* (Eifremerna).

1 juli: Auriasmäss (Den samoriska läran), Midsommar (Det vita klostret), Sommarsolståndet (Raunatron), Sommarsolståndet* (Den gamla tron), Sommarsolståndet (Navaredyrkan).

3 juli: Paraden (Mamolanismen).

2 juli: Åttondedag (Vontartron).

5 juli: Den första Ekhbeths födelsedag (Mamolanismen).

10 juli: Åttondedag (Vontartron).

11 juli: Vontar-lozad* (Vontartron).

18 juli: Åttondedag (Vontartron).

19 juli: Mîm Matruk Wolanis födelsedag (Mhîmrätten samt 'Asawismen).

25 juli: Spindelns afton* (Arachnas folk).

26 juli: Åttondedag (Vontartron).

1 augusti: Aurias och Pelias dag (Den samoriska läran).

6 augusti: Åttondedag (Vontartron).

8 augusti: Barmhärtighetens dag (Missionärerna från Forion).

12 augusti: Det heliga fälttågets dag* (Kristallorden).

14 augusti: Åttondedag (Vontartron).

22 augusti: Åttondedag (Vontartron).

27 augusti: Sköna frukters fest (Glutharierna).

28 augusti: Cirzas dag (Cirza-templet).

1 september: Aurias och Pelias dag (Den samoriska läran).

2 september: Åttondedag (Vontartron).

8 september: Zoriánsmäss (Den samoriska läran).

9 september: Gudens dag (Xinukulten).

10 september: Åttondedag (Vontartron).

15 september: Sommarens död (Dibukkulten).

18 september: Åttondedag (Vontartron).

20 september: Den första Ekhbets dödsdag (Mamolanismen).

26 september: Åttondedag (Vontartron).

1 oktober: Andra Peliasmäss (Den samoriska läran), Höstdagjämningen (Det vita klostret), Höstdagjämningen (Den gamla tron), Höstdagjämningen (Navaredyrkan).

2 oktober: Den första ilbans dag (Missionärerna från Forion).

5 oktober: Den andra ilbans dag (Missionärerna från Forion).

6 oktober: Åttondedag (Vontartron).

8 oktober: Slaktblotet (Raunatron).

14 oktober: Åttondedag (Vontartron).

16 oktober: Ekhbets födelsedag* (Mamolanismen).

22 oktober: Åttondedag (Vontartron).

26 oktober: Stora slaktfesten* (Glutharierna).

1 november: Aurias och Pelias dag (Den samoriska läran), Givmildhetens dag (Missionärerna från Forion), St Nadians dödsdans (Rotraxdyrkan).

2 november: Åttondedag (Vontartron).

5 november: Väntan på Ormens ankomst (Kaas vårdare).

7 november: Sörjenatten (Den gamla tron).

10 november: Åttondedag (Vontartron), Blodsnatten (Commersium lamia), Dibuks mässa* (Dibukkulten).

13 november: Tredje ilbans dag (Missionärerna från Forion).

15 november: Ramsalsmäss (Den samoriska läran).

18 november: Åttondedag (Vontartron).

26 november: Onda andars utdrivning (Mamolanismen), Åttondedag (Vontartron).

1 december: Aurias och Pelias dag (Den samoriska läran).

6 december: Demonens dag (Azradeus barn). Åttondedag (Vontartron).

14 december: Åttondedag (Vontartron).

22 december: Åttondedag (Vontartron).

23 december: Daaks uppenbarelsedag (Daakkyrkan).

28 december: Det sabriska nyåret (Den gamla tron).

30 december: Minnesdagen* (Allvetandes brödraskap), Dödsmässa för det gångna året (Dibukkulten).

APPENDIX C: CEREMONIER

De allra flesta troende äger kunskap om någon eller några ceremonier. Vilka ceremonier som kan läras in framgår av respektive religionsbeskrivning (se faktarutorna i kapitel två). I detta avsnitt presenteras en uppsjö av ceremonier, komplett med svårigheter, magnituder och andra viktiga data.

Artefaktindikation (1)

Även känd som: Lecleros underbara artefektsyn, Total kraftkompass.
Antal filament som måste begäras: 2.
Färdigheter: Transformera (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Momentan.
*Transformering till ett nomotropiskt filament.

Ceremonin visar var närmaste magiska artefakt inom räckvidden finns. Ceremoniledaren får helt enkelt en syn för sitt inre där artefaktens läge avslöjas. Väggar och dylikt utgör inget hinder.

Betvinga väsen av tredje rangen (6)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 8.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 2,5 timme.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Temporär.
* Transformering till tre daimotropiska filament.
* Transformering till tre ataxatropiska filament.

Ceremonin tvingar en demon av rang tre eller lägre att återvända till andeplanet.

Betvinga väsen av femte rangen (10)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 10.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6), Ceremoni (Ob5T6), Ceremoni (Ob5T6).
Tidsåtgång: 2,5 timme.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Temporär.
* Transformering till fem daimotropiska filament.
* Transformering till fem ataxatropiska filament.

Ceremonin tvingar en demon av rang fem eller lägre att återvända till andeplanet.

Cognatus (6)

Även känd som: Blodsläkt.
Antal filament som måste begäras: 8.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 2,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
* Transformering till tre nekrotropiska filament.
* Transformering till tre ataxatropiska filament.

Ceremonin skapar ett blodsband mellan ceremoniledaren och en utvald person. All blödningstakt som drabbar ceremoniledaren kommer i fortsättningen även att drabba den utvalde. Observera att minskning av blödningstakten fortfarande är individuell. Dessutom verkar blodsbandet endast då den utvalde har fysisk kontakt med ceremoniledaren.

Den totala förståelsen (6)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 8.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob2T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 4 timmar.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: Provisorisk.
*Transformering till ett ataxatropiskt filament.
*Transformering till fem semotropiska filament.

Ceremoniledare får kan läsa fem meningar på ett främmande språk med total förståelse av meningarnas alla aspekter.

Delad kunskap (4)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 5.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 3 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.
*Transformering till tre ataxatropiska filament.

Ceremonin ger en utvald halva färdighetsvärdet i en kunskap som ceremoniledaren besitter.

Divination (3)

Även känd som: Profetia, Gudomlig vägledning, Gudomlig förkunnelse.
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob2T6)*, Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: Momentan.
* Transformering till två nomotropiska filament.

Ger svar på en fråga hur guden anser att religionens medlemmar skall agera eller svar på frågor som rör religionen och guden i allmänhet. Prästen måste tolka den vägledning eller de tecken som guden ger. För att lyckas med detta måste prästen slå ett slag mot Ceremoni. Svårigheten för detta slag är normal (Ob3T6). Observera att spelledaren bör slå detta slag och sedan förklara för spelaren vad rollpersonen får för svar.

Evig kunskapsdelning (10)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 12.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 5,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.
*Transformering till tre ataxatropiska filament.
*Transformering till sju semotropiska filament.

Ceremonin gör det möjligt att exakt kopiera 14 sidor med text. Används rätt papper går det ej att skilja original och kopia åt.

Exkommunicera (2)

Även känd som: Bannlysning, Anatema, Interdikt.
Antal filament som måste begäras: 2.
Färdigheter: Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 1 timme.
Räckvidd: Special*.
Varaktighet: Permanent.
* Personen exkommuniceras oavsett var denne befinner sig.

Ceremonin används för att bryta banden mellan en kättare och den egna religionens gud. Det går inte att använda ceremonin på personer som tror på andra gudar. För att denna ceremoni skall lyckas så får kättaren inte ha en Qadosh som överstiger två (2). En person som blir exkommunicerad förlorar all Qadosh.

Feberfördrivning (1)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 2.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
*Transformering till ett kryotropiskt filament.

Ceremonin sänker febern hos en utvald person med Ob1T6. Febern kan inte anta 'negativa' värden.

Frammana golem (6)

Även känd som: Väcka jorden, Åkalla dvärgakungens allierade.
Antal filament som måste begäras: 8.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till tre geotropiska filament.
*Transformering till tre biotropiska filament.

Frammanar en tredje rangens golem (se sidan 83 i Mystik & magi för mer information).

Frammana helion (6)

Även känd som: Aurias förkämpe, Helions fantastiska manifestation.
Antal filament som måste begäras: 8.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till tre heliotropiska filament.
*Transformering till tre biotropiska filament.

Frammanar en tredje rangens helion (se sidan 86 i Mystik & magi för mer information).

Frammana helionett (2)

Även känd som: Aurias ljusförerska, Frammana Helions dotter.
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till ett heliotropiskt filament.
*Transformering till ett biotropiskt filament.

Frammanar en första rangens helion (se sidan 86 i Mystik & magi för mer information).

Frammana sylf (6)

Även känd som: Det vita klostrets vindåkallan, Den dräpande ökenvinden.
Antal filament som måste begäras: 8.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till tre pneumotropiska filament.
*Transformering till tre biotropiska filament.

Frammanar en tredje rangens sylf (se sidan 84 i Mystik & magi för mer information).

Fruktbarhet (2)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 3.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 1,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till två selenotropiska filament.

Målet för ceremonin (måste vara en kvinna) har fyra nivåer enklare (–Ob4T6) att bli med barn.

Förbannelse (4)

Även känd som: Malediktion, Syndastraffning.
Antal filament som måste begäras: 5.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob2T6), Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 2 timmar.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Permanent.
* Transformering till två ataxatropiska filament.

Förbannelse är en ceremoni som används för att sänka Qadosh med två poäng (–2). Ceremonin är i princip motsatsen till ceremonin Välsignelse, med den skillnaden att det även går att sänka Qadosh på personer som har en annan trosuppfattning (det vill säga en annan religion). Det går dock inte att sänka Qadosh till lägre än noll.

Fördriva sjukdom (4)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 6.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob2T6), Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
*Transformering till två biotropiska filament.
*Transformering till två ataxatropiska filament.

Alla TÅL-slag som slås för att avgöra en sjukdoms utveckling blir två nivåer enklare (–Ob2T6) för en utvald person. Svårigheten kan aldrig sänkas under mycket lätt (Ob1T6).

Förstöra heligt föremål (1)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 1.
Färdigheter: Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
Ceremonin förstör ett heligt föremål. Föremålet behöver inte vara helgat för samma religion som ceremoniledaren tillhör – denna ceremoni förstör vilket heligt föremål som helst, utan urskillnad. Observera att ceremoniledaren måste hålla i det heliga föremål som skall förstöras under hela ceremonin – i annat fall har ceremonin ingen som helst verkan (undantaget de sedvanliga effekterna som kommer av till exempel fummel).

Glömskans välsignelse (8)

Även känd som: Olära, Den fruktansvärda amnesin, Förlorad kunskap.
Antal filament som måste begäras: 9.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob2T6), Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob2T6), Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 4 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.
*Transformering till åtta ataxatropiska filament.

Den som ceremonin riktar sig mot glömmer för all framtid bort den aktuella färdigheten. Dessutom kan han inte lära den på nytt.

Goda vindar (2)

Även känd som: Navares friska vindar, Kontrollera vindstyrka, De vindfyllda seglens ceremoni.
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Provisorisk.
*Transformering till ett pneumotropiskt filament.
*Transformering till ett ataxatropiskt filament.

Ökar vinden inom ett område som motsvarar ca 30 meter i radie med ceremoniledaren som centrum, med ett steg (+1) – se sidan 109 i Mundana.

Hela sårad (1)

Även känd som: Läka, Bota sårad, Stänga sår, Livsbejakandets ceremoni.
Antal filament som måste begäras: 2.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.
*Transformering till ett biotropiskt filament.

Målet för ceremonin läker Ob1T6 Trauma.

Helga (2)

Även känd som: Skira, Rena, Purgera, Viga.
Antal filament som måste begäras: 3.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2 timmar.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Ett dygn (en helig dag kan aldrig vara längre än ett dygn – därav varaktigheten).
* Transformering till ett ataxatropiskt filament.

Används för att göra en plats helig under en kortare tid. Detta kan exempelvis vara användbart om man måste genomföra en mässa då de troende befinner sig långt från någon av religionens heliga platser. Varaktigheten för denna ceremoni är ett helt dygn och den helgar ett område med en radie på 30 meter.

Helgad cirkel av tredje rangen (3)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
* Transformering till tre semotropiska filament.

Ceremonin skapar en helgad cirkel som ger en skyddande sfär med tre meters radie. Skyddscirkeln stänger ute demoner, elementarvarelser och kosmiska varelser med rang tre eller lägre. En normal varelse som vill ta sig in måste lyckas med ett svårighetsslag mot STY. Svårigheten är normalsvår (Ob3T6). Varje försök att ta sig in orsakar dessutom tre poäng (+3) Smärta. För att kasta in ett föremål används samma regel (slag mot STY). Skadeverkan för eventuella skjutvapen eller kastvapen som tränger in reduceras med Ob3T6. Försöker man nå in med besvärjelser, ritualer, ceremonier eller liknande blir alla svårighetsslag för magi tre nivåer svårare (+Ob3T6). Föremål och varelser som befann sig inne i den helgade cirkeln då den skapades hindras inte alls av den.

Helgad cirkel av femte rangen (5)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 8.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
* Transformering till fem semotropiska filament.

Ceremonin skapar en helgad cirkel som ger en skyddande sfär med fem meters radie. Skyddscirkeln stänger ute demoner, elementarvarelser och kosmiska varelser med rang fem eller lägre. En normal varelse som vill ta sig in måste lyckas med ett svårighetsslag mot STY. Svårigheten är mycket svår (Ob5T6). Varje försök att ta sig in orsakar dessutom fem poäng (+5) Smärta. För att kasta in ett föremål används samma regel (slag mot STY). Skadeverkan för eventuella skjutvapen eller kastvapen som tränger in reduceras med Ob5T6. Försöker man nå in med besvärjelser, ritualer, ceremonier eller liknande blir alla svårighetsslag för magi fem nivåer svårare (+Ob5T6). Föremål och varelser som befann sig inne i den helgade cirkeln då den skapades hindras inte alls av den.

Helig skrift (8)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 9.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 3,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
*Transformering till åtta semotropiska filament.

Ceremonin förtrollar åtta stycken ord så att de enbart kan läsas under de förutsätttningar som ceremoniledaren bestämmer under ceremonins genomförande.

Heliga tecken (1)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 2.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Provisorisk.
*Transformering till ett semotropiskt filament.

Skapar en helig skrift av valfri storlek och färg på valfritt material, skriften kan även sväva i luften. Det är ceremoniledaren som bestämmer vad som skall stå, det finns ingen möjlighet att det står något som han inte känner till.

Ingjuta mod (2)

Även känd som: Krigsbön.
Antal filament som måste begäras: 3.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till två heliotropiska filament.

Ceremonin gör så att en utvald person får två nivåer lättare (–Ob2T6) att underkuva sin rädsla. Det kan röra sig om slag mot karaktärsdraget Aggression, attributet VIL eller färdigheten Stridsvana. Svårigheten kan aldrig bli lägre än mycket lätt (Ob1T6).

Livskanalisering (7)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 10.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 3,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.
*Transformering till tre biotropiska filament.
*Transformering till tre biotropiska filament.
*Transformering till ett biotropiskt filament.

Målet för ceremonin läker Ob3T6 Trauma och Ob3T6 Smärta. Dessutom återbildas Ob1T6 poäng Blodförlust.

Magins färg (4)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 6.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Momentan.
*Transformering till ett ataxatropiskt filament.
*Transformering till tre psykotropiska filament.

Ceremonin visar upp till tre magiska effekter som finns inom räckvidden. Även effekternas färg avslöjas. Magi som har varaktigheten Temporär eller Permanent går inte att upptäcka med denna ceremoni.

Mutatio rattus (4)

Även känd som: Råtthamn, Pestgudens förtrollning, Mugas skepnad.
Antal filament som måste begäras: 7.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)* Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 3,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
* Transformering till ett ataxatropiskt filament.
* Transformering till ett ataxatropiskt filament.
* Transformering till två ataxatropiska filament.

Ceremonin förvandlar en utvald person till en svart råtta. Den utvaldes sinne är det samma som förut men han kan inte tala eller använda vapen eller verktyg. I råttform får den utvalde inga nya fysiska eller psykiska egenskaper. Detta innebär till exempel att hans Förflyttning förblir oförändrad.

Nedkalla Döden (20)

Även känd som: Porten till Dödsriket, Åkallan av Dibuk, Liemannens återkomst.
Antal filament som måste begäras: 30.
Färdigheter: Ceremoni (Ob6T6).
Tidsåtgång: 32 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.

Öppnar en portal för Dibuk. Om gudomen så önskar kan denna manifestera sig i kroppslig form.

Nedkalla väsen av första rangen (2)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till ett daimotropiskt filament.
*Transformering till ett semotropiskt filament.

Nedkallar och binder en demon av rang ett i ett pentagram, förutsatt att man vet demonens sanna namn.

Nedkalla väsen av andra rangen (4)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 6.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob2T6), Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till två daimotropiska filament.
*Transformering till två semotropiska filament.

Nedkallar och binder en demon av rang två i ett pentagram, förutsatt att man vet demonens sanna namn.

Nedkalla väsen av tredje rangen (6)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 8.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till tre daimotropiska filament.
*Transformering till tre semotropiska filament.

Nedkallar och binder en demon av rang tre i ett pentagram, förutsatt att man vet demonens sanna namn.

Nedkalla väsen av fjärde rangen (8)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 10.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 3,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till fyra daimotropiska filament.
*Transformering till fyra semotropiska filament.

Nedkallar och binder en demon av rang fyra i ett pentagram, förutsatt att man vet demonens sanna namn.

Ormhamn (2)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
* Transformering till ett ataxatropiskt filament.
* Transformering till ett ataxatropiskt filament.

Ceremonin förvandlar en utvald person till en orm under ca en timmes tid. Den utvaldes sinne är det samma som förut men han kan inte tala eller använda vapen eller verktyg. I ormhamn får den utvalde inga nya fysiska eller psykiska egenskaper. Detta innebär till exempel att hans Förflyttning förblir oförändrad.

Otur (2)

Även känd som: Rotrax förbannelse.
Antal filament som måste begäras: 4
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till ett ataxatropiskt filament.
*Transformering till ett ataxatropiskt filament.

Ceremonin används för att ge en person otur. Personen får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla slag mot karaktärsdraget Tur samt färdigheten Spel & Dobbel.

Paralyserande smärta (4)

Även känd som: Åsamka lidande, De tusen spjutens ceremoni, Beels botgörelse, Det brinnande blodet, Jhazins sadistiska lustkänsla.
Antal filament som måste begäras: 5.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 2 timmar.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Momentan.
*Transformering till fyra psykotropiska filament.

Offret för ceremonin ges Ob4T6 Smärta.

Percunctor (2)

Även känd som: Lögnernas förtäljare, Kättarens mardröm, Sanningens ceremoni.
Antal filament som måste begäras: 3.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 1,5 timmar.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till två psykotropiska filament.

En utvald person får två nivåer svårare (+Ob2T6) på att ljuga.

Sanna namnet (4)

Även känd som: Avslöja namn, Ceremonin för total upplysning om sant namn.
Antal filament som måste begäras: 6.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 3 timmar.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Provisorisk.
*Transformering till ett ataxatropiskt filament.
*Transformering till tre semotropiska filament.

Ceremonin ger det sanna namnet på den varelse eller det föremål som ceremoniledaren önskar. Ceremonin klarar av att ge det sanna namnet på namn av maximalt tredje Rangen.

Skapa heligt föremål (1)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 1.
Färdigheter: Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.

Ceremonin skapar ett heligt föremål eller ett stop (16 jungfrur) helig vätska (exempelvis vigvatten eller smörjelse). Föremålet som skall skapas måste vara definierat som heligt inom religionen. Det måste dessutom finnas en direkt mottagare av föremålet som uppnått den erforderliga graden (se respektive religion i kapitel två). Mottagaren får inte sedan tidigare äga ett heligt föremål av samma slag som det som skall skapas. Mottagaren måste närvara under ceremonin. För att ceremonin skall fungera krävs det att man lägger den på ett vanligt föremål som då blir heligt.

Exempel ett:

Riddersdam Platina av Zoriánorden (den samoriska lärans stridande gren) vill tillsammans med några andra troende skapa en solmedaljong (se sidan 34). Solmedaljongen skall skänkas den nyligen initierade novisen Adala. Novisen uppfyller kraven för att få bära en solmedaljong och finns närvarande under ceremonin. Slaget mot Ceremoni lyckas och föremålet får heliga krafter.

Exempel två:

Den blasfemiske samorinovisen Hadar vill skapa en predentstav (se sidan 34) åt sig själv för att tillfredställa sitt ego. Slaget för Ceremoni lyckas men något föremål skapas ändå inte – det fanns nämligen ingen värdig mottagare (i det här fallet en predent från den samoriska läran) närvarande under ceremonin.

Sköld mot vandöda (6)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 8.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 2,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
*Transformering till tre ataxatropiska filament.
*Transformering till tre biotropiska filament.

Vandöda med rang tre eller lägre kan inte röra, påverka eller skada målet för ceremonin.

Spindelhamn (2)

Även känd som: Arachnas skepnad, Spindelkvinnans farliga förklädnad.
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
* Transformering till ett ataxatropiskt filament.
* Transformering till ett ataxatropiskt filament.

Ceremonin förvandlar en utvald person till en spindel under ca en timmes tid. Den utvaldes sinne är det samma som förut men han kan inte tala eller använda vapen eller verktyg. I spindelhamn får den utvalde inga nya fysiska eller psykiska egenskaper. Detta innebär till exempel att hans Förflyttning förblir oförändrad.

Spirituell kompass (1)

Även känd som: Andens utpekare, Själarnas närvaro, Förfädernas ceremoni.
Antal filament som måste begäras: 2.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Momentan.
*Transformering till ett psykotropiskt filament.

Ceremonin säger om det finns någon främmande ande eller demon inom avståndet 'mycket nära' på andeplanet.

Textens tunga (1)

Även känd som: Utläsaren, Den skrivna meningens ceremoni, Stilus.
Antal filament som måste begäras: 2.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till ett semotropiskt filament.

Ceremonin uttalar en skriven mening på det språk texten är skriven på. Ceremoniledaren bestämmer vilken mening.

Traumatisering (6)

Även känd som: Offerrit, Interfectum, Laedo, Åsamka dödlig skada.
Antal filament som måste begäras: 10.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Momentan.
* Transformering till sex nekrotropiska filament.

Ger en utvald person Ob6T6 Trauma. Några yttre tecken på offret, exempelvis öppna sår, blåmärken eller andra skador, går inte att finna. Trauman kan dock läkas på naturlig väg eller med ceremonier, ritualer eller magi.

Tur (2)

Även känd som: Rotrax välsignelse, Beo fortuna, Ödets makt, Lyckans leednde, De tvenne tärningarnas ceremoni, Contectum.
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Temporär.
*Transformering till ett nomotropiskt filament.
*Transformering till ett ataxatropiskt filament.

Ceremonin används för att ge en person tur. Personen får en nivå lättar (–Ob1T6) på alla slag mot karaktärsdraget Tur samt färdigheten Spel & Dobbel.

Upptäckandes glädje (2)

Även känd som: Finna det dolda, Identifieringsceremoni, Expiscor.
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Momentan.
*Transformering till ett ataxatropiskt filamment.
*Transformering till ett nomotropiskt filamment.

Ceremonin gör att man kan lokalisera, identifiera eller upptäcka ett definerat föremål som befinner sig inom räckvidden.

Utommänsklig utpekning (1)

Även känd som: Sjätte sinne, Människans nakenhet, De besjälade varelsernas kompass.
Antal filament som måste begäras: 2.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Momentan.
*Transformering till ett psykotropiskt filament.

Ceremonin ger svaret på var närmaste definierade besjälade varelse finns. Definitionen bör inte vara samma ras som någon deltagare i ceremonin då denna förmodligen kommer att utpekas. Ceremoniledaren får en syn för sitt inre där varelsen utpekas. Väggar, tak och golv utgör inget hinder.

Vandödas förtäljare (1)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 2.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Momentan.
*Transformering till ett biotropiskt filament.

Visar var närmaste vandöd finns. Ceremoniledaren får en syn för sitt inre där han kan se den vandöda som en svart skugga. Golv, väggar och tak utgör inget hinder.

Vanhelga (2)

Även känd som: Desekrera, Ohelga, Skända, Profanera, Besudla.
Antal filament som måste begäras: 3.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1 timme.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Permanent.
* Transformering till ett ataxatropiskt filament.

Används för att förstöra en helig plats eller ett heligt föremål. Föremålet eller platsen förstörs dock inte fysiskt utan det är bara den heliga naturen som tas bort. Ceremonin är i princip motsatsen till ceremonin Helga. Observera dock att det går att göra en plats eller föremål heligt igen med hjälp av ceremonin Helga.

Varsebli djur (1)

Även känd som: Jaktlycka, Finna djur, Känna själlös varelse, Bestens förtäljare.
Antal filament som måste begäras: 2.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Momentan.
*Transformering till ett biotropiskt filament.

Ceremonin visar var närmaste djur av en bestämd sort finns. Även kvarlevor och fossiler av döda djur upptäcks så länge de befinner sig inom räckvidden.

Vindstöt (6)

Även känd som: Nordanvindens vrede, Stormens öga, Flamen.
Antal filament som måste begäras: 8.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob3T6), Ceremoni (Ob3T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Momentan.
*Transformering till tre pneumotropiska filament.
*Transformering till tre nekrotropiska filament.

Vindstyrkan ökas tre steg (se Mundana sidan 109) och bringar offret för ceremonin Ob3T6 Trauma.

Välsigna rustning (2)

Även känd som: Loricatus, Den heliga rustningens ceremoni, Heligt beskydd.
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
*Transformering till ett nomotropiskt filament.
*Transformering till ett ataxatropiskt filament.

Den rustning som utgör mål för ceremonin får en poäng (+1) extra pansarvärde (hugg, kross och stick). Även BRYT ökar med ett (+1).

Välsigna vapen (2)

Även känd som: Telum, Det heliga vapnets ceremoni, Martaris välsignande hand.
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
* Transformering till ett geotropiskt filament.
* Transformering till ett ataxatropiskt filament.

Det huggande eller stickande vapen som utgör mål för ceremonin gör Ob1T6 i extra skada.

Välsignelse (1)

Även känd som: Benediktion, Initieringsceremoni.
Antal filament som måste begäras: 1.
Färdigheter: Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Denna ceremoni höjer en utvald persons Qadosh med ett poäng. Ceremonin används även för att initiera nya medlemmar i religionen. Prästen kan dock inte välsigna sig själv. Den person som välsignar måste ha högre Qadosh än den person som välsignas.

Återuppväcka död (5)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 6.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob5T6).
Tidsåtgång: 1,5 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.
*Transformering till fem biotropiska filament.

Ceremonin hämtar tillbaka en ande från andeplanet och för in denna i en kropp eller ett objekt – förslagsvis den dödes kropp. Observera att ceremonin inte helar den döda kroppen. Det kan därför vara av nöden att först hela kroppen så att den återuppväckte inte dör en andra gång. Då ceremonin är utför kommer den döde att vakna till liv för ett kort ögonblick. Han måste då direkt slå (och lyckas med) ett Dödsslag för att inte vandra iväg till dödsriket igen. Om Dödsslaget lyckas återuppväcks individen.

Äktenskapets ceremoni (1)

Även känd som: Bröllopsceremoni, Hymens band.
Antal filament som måste begäras: 1.
Färdigheter: Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.

Ceremonin knyter en mans och en kvinnas själar till varandra. Varje lojalitetsbrott (såsom hor eller brott mot kvinnofriden) medför i fortsättningen att Qadosh sjunker med en poäng (–1). Även den som förleder en gift make/maka att begå lojalitetsbrott får sin Qadosh sänkt med ett (–1). Vid ceremonin ökar makarnas Qadosh med en poäng (+1).

Äktenskapets upplösande (1)

Även känd som: –
Antal filament som måste begäras: 1.
Färdigheter: Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Momentan.

Ceremonin löser eventuella själsband som kopplats mellan man och kvinna i äktenskapets ceremoni. Endast en av parterna behöver ha fysisk kontakt med ceremoniledaren.

Ödeläggelse (8)

Även känd som: Eldhavet, Infernoceremonin.
Antal filament som måste begäras: 10.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob4T6), Ceremoni (Ob4T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Momentan.
* Tansformering till fyra termotropiska filament.
* Transformering till fyra termotropiska filament.

Höjer temperaturen på ett föremål så snabbt att det exploderar. Explosionsskadan är Ob4T6 (räknas som krosskada) i fyra kroppsdelar. Skadan minskar med Ob1T6 per meter från centrum.

Ceremonins namn	Hänvisning
Artefaktindikation (1)	Se sidan 88.
Betvinga väsen av tredje rangen (6)	Se sidan 88.
Betvinga väsen av femte rangen (10)	Se sidan 89.
Cognatus (6)	Se sidan 89.
Den totala förståelsen (6)	Se sidan 89.
Delad kunskap (4)	Se sidan 89.
Divination (3)	Se sidan 89.
Evig kunskapsdelning (10)	Se sidan 89.
Exkommunicera (2)	Se sidan 89.
Feberfördrivning (1)	Se sidan 89.
Frammana golem (6)	Se sidan 90.
Frammana helion (6)	Se sidan 90.
Frammana helionett (2)	Se sidan 90.
Fruktbarhet (2)	Se sidan 90.
Förbannelse (4)	Se sidan 90.
Fördriva sjukdom (4)	Se sidan 90.
Förstöra heligt föremål (1)	Se sidan 90.
Glömskans välsignelse (8)	Se sidan 91.
Hela sårad (1)	Se sidan 91.
Helga (2)	Se sidan 91.
Helgad cirkel av tredje rangen (3)	Se sidan 91.
Helgad cirkel av femte rangen (5)	Se sidan 91.
Helig skrift (8)	Se sidan 91.
Heliga tecken (1)	Se sidan 92.
Ingjuta mod (2)	Se sidan 92.
Livskanalisering (7)	Se sidan 92.
Magins färg (4)	Se sidan 92.
Mutatio rattus (4)	Se sidan 92.
Nedkalla Döden (20)	Se sidan 92.
Nedkalla väsen av första rangen (2)	Se sidan 92.
Nedkalla väsen av andra rangen (4)	Se sidan 92.
Nedkalla väsen av tredje rangen (6)	Se sidan 93.
Nedkalla väsen av fjärde rangen (8)	Se sidan 93.
Ormhamn (2)	Se sidan 93.
Otur (2)	Se sidan 93.
Paralyserande smärta (4)	Se sidan 93.
Percunctor (2)	Se sidan 93.
Sanna namnet (4)	Se sidan 93.
Skapa heligt föremål (1)	Se sidan 93.
Sköld mot vandöda (6)	Se sidan 94.
Spindelhamn (2)	Se sidan 94.
Spirituell kompass (1)	Se sidan 94.
Textens tunga (1)	Se sidan 94.
Traumatisering (6)	Se sidan 94.
Tur (2)	Se sidan 94.
Upptäckandets glädje (2)	Se sidan 94.
Utommänsklig utpekning (1)	Se sidan 95.
Vandödas förtäljare (1)	Se sidan 95.
Vanhelga (2)	Se sidan 95.
Varsebli djur (1)	Se sidan 95.
Vindstöt (6)	Se sidan 95.
Välsigna rustning (2)	Se sidan 95.
Välsigna vapen (2)	Se sidan 95.
Välsignelse (1)	Se sidan 95.
Återuppväcka död (5)	Se sidan 96.
Äktenskapets ceremoni (1)	Se sidan 96.
Äktenskapets upplösande (1)	Se sidan 96.
Ödeläggelse (8)	Se sidan 96.

Tabell R-3: Sammanställning av ceremonier.

RELIGIONER
Gudarnas kamp

Baviel förde sitt riddjur genom den täta skogen. Ljuset från Aurias och Pelias ledde honom på rätt väg, förbi de blodtörstiga alvernas boningar och i skydd från tirakernas spanande vaktposter. Han hade färdats genom skogen i två dygn men kände fortfarande inte någon trötthet. Solgudarnas styrka fanns inom honom, även under de mörkaste nätterna. Hans uppdrag var inte enkelt. Det var av denna anledning han inte velat utse någon annan att utföra det. Han var trots allt predent av Hadarlon, överstepräst inom den samoriska läran och skulle med lätthet ha kunnat sätta någon annan till att resa, om det inte vore för uppdragets vikt.

Predentens mål var den gamla kungagraven i Tårarnas dal. En passage i 'Den eviga omvälvningen' talade om kungagraven som en plats för mystiska händelser, inte nödvändigtvis onda men klart mäktiga. Kanske gick orsaken till den senaste tidens mörka händelser att finna i Tårarnas dal. Kanske skulle han dö för sin tro...



RELIGIONER: GUDARNAS KAMP är en bakgrundsmodul till Eon som tar upp allt spelaren och spelledaren behöver veta om Mundanas religioner. Här finns regler för hur man blir troende, hur man använder heliga föremål och hur gudarna intervenerar i de världsliga skeendena. Tjugosex av Mundanas religioner beskrivs utförligt, komplett med regelteknisk information om religionens ceremonier, antagningskrav och grader. Boken behandlar även hur man kan använda sig av troende rollpersoner och spelledarpersoner i kampanjen.

Eon är ett rollspel från:
neoGames®

Författare: Dan Johansson, Carl Johan Ström, Samed Salman, Krister Sundelin, Marco Behrmann, Johan Söderström.
Omslagsbild: Keith Parkinson.
För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler.

#5013

ISBN 91-8912813-3

